

**DAMPAK PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS KOMPUTER DAN METODE MENGAJAR GURU
TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**Disusun Oleh
Gilang Sunu Aditya Putra
NIM : 09402244016**

**PRODI PENDIDIKAN ADMINISTRASI PERKANTORAN
JURUSAN PENDIDIKAN ADMINISTRASI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

**DAMPAK PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER
DAN METODE MENGAJAR GURU TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA**

SKRIPSI

Oleh :

Gilang Sunu Aditya Putra

NIM. 09402244016

Telah disetujui dan disahkan pada tanggal 28 Februari 2013

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Administrasi Perkantoran

Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Dosen Pembimbing



Sutirman, M.Pd.

NIP. 19720103 200501 1 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Dampak Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer dan Metode Mengajar Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa” oleh: Gilang Sunu Aditya Putra, NIM: 09402244016 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 1 April 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Purwanto, M.M., M.Pd.	Ketua Penguji		9/4/2013
Sutirman, M.Pd.	Sekretaris		8/4/2013
Suranto, M.Pd., M.Si.	Penguji Utama		4/4/2013

Yogyakarta, 1 April 2013
Fakultas Ekonomi

Dekan



Dr. Sugiharsono, M.Si.

NIP. 19550328 198303 1 002

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gilang Sunu Aditya Putra

NIM : 09402244016

Program Studi : Pendidikan Administrasi Perkantoran

Fakultas : Ekonomi

Judul : **Dampak Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis
Komputer Dan Metode Mengajar Guru Terhadap Prestasi
Belajar Siswa**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain atau telah dipergunakan dan diterima sebagai persyaratan dalam penyelesaian studi pada universitas lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Maret 2013
Yang Menyatakan,

Gilang Sunu Aditya Putra
NIM. 09402244016

MOTTO

“Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu
dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk
bagimu”

(Q.S Al Baqarah: 216)

“Sesungguhnya disamping kesukaran ada kemudahan. Apabila
engkau telah selesai mengerjakan suatu pekerjaan, maka bersusah
payahlah mengerjakan yang lain dan kepada Tuhanmu berharaplah”

(Q.S Al-Insyirah: 6-8)

“Janganlah hidupmu dihiasi oleh keegoisan dan kesombongan
dirimu. Teruslah bersyukur dan berbagi kehidupan dengan
kehidupanmu”

(penulis, 2013)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, karya kecil ini kupersembahkan untuk:

“Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan mengucurkan karunia yang tiada tara untuk seluruh umatNya”.

➤ **Orang Tuaku**

Ibu dan Bapak yang darah, keringat dan air matanya mengalir di tubuhku, terima kasih atas segala bentuk kasih sayang, perhatian, nasihat, pengorbanan dan motivasi yang telah kalian berikan kepadaku. Ketegaran dan perjuangan kalian adalah semangat hidupku.

➤ **Almamaterku, UNY yang telah memberikan banyak sekali pengalaman arti hidup yang sesungguhnya.**

Tak lupa karya ini Ku bingkiskan untuk:

- **Ginjar Adhi Saputra, kakak yang senantiasa memberikan doa dan dukungannya. Terima kasih untuk doa, dan dukungannya.**
- **Keluarga besar Muhraji. Terima kasih untuk doa dan semangatnya.**
- **Keluarga besar Sikun Sastro Kartono. Terima kasih untuk doa dan semangatnya.**

DAMPAK PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER DAN METODE MENGAJAR GURU TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA

Oleh:
Gilang Sunu Aditya Putra
NIM. 09402244016

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan metode mengajar guru terhadap prestasi belajar siswa.

Penelitian ini adalah penelitian *ex post facto*. Variabel dalam penelitian ini adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer, metode mengajar guru, dan prestasi belajar. Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta yang berjumlah 34 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik kuesioner/angket dan teknik dokumentasi. Uji coba instrumen dilaksanakan pada 27 siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Bopkri 1 Yogyakarta. Uji validitas menggunakan dengan teknik korelasi *Product Moment* dari Pearson. Uji reabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis linear berganda, yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini yaitu dampak pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan metode mengajar guru terhadap prestasi belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) terdapat dampak positif dan signifikan pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer terhadap prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta, hal ini dibuktikan dari nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($5,735 > 2,042$) dan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). 2) terdapat dampak positif dan signifikan metode mengajar guru terhadap prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta, hal ini dibuktikan dari nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($5,423 > 2,042$) dan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). 3) Terdapat dampak positif dan signifikan pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan metode mengajar guru terhadap prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta, hal ini dibuktikan dari nilai F hitung sebesar 23,050 lebih besar dari F tabel ($23,050 > 3,30$) dan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Variabel pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan metode mengajar guru secara bersama-sama mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa.

Kata kunci : Media Pembelajaran Komputer, Metode Mengajar, Prestasi Belajar

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas petunjuk dan hidayah-Nya, skripsi dengan judul “Dampak Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dan Metode Mengajar Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa” dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna meraih gelar Sarjana Pendidikan.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. MA. Rektor UNY yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Sugiharsono, M.Si Dekan FE UNY yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Joko Kumoro, M.Si Kaprodi Pendidikan Administrasi Perkantoran yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Sutirman, M.Pd Dosen pembimbing yang dengan sabar mengarahkan, membimbing, memberikan motivasi, dan ilmunya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Bapak Suranto A.W., M.Pd, M.Si Narasumber yang telah memberikan bimbingan dan ilmu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak Purwanto, MM, M.Pd Ketua Penguji yang telah meluangkan waktunya untuk membantu terselesaikannya skripsi ini.
7. Bapak Djihad Hisyam, M.Pd Pembimbing Akademik yang dengan sabar memberikan bimbingannya.

8. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran yang telah memberikan ilmunya selama kuliah.
 9. Bapak Drs. H. Sukirman, M.Pd Kepala Sekolah dan para guru Administrasi Perkantoran di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta yang telah memberi izin dan berkenan bekerjasama dalam penyusunan tugas akhir ini.
 10. Dra. Indri Pamiyarti Kepala Sekolah Menengah Kejuruan Bopkri 1 Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk uji coba instrument.
 11. Sahabat-sahabatku yang selalu memberikan dukungan, Fajar, Nurul, Vita, Hendri, Lukman, Dian, Vina terima kasih atas segala dukungan, doa dan kenangan-kenangan indah yang telah kita ukir bersama sepanjang perjalanan hidup ini.
 12. Rekan-rekan seperjuangan Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran B 2009, terima kasih atas kebersamaan, bantuan, doa dan motivasi kalian sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
 13. Teman-teman Kost Gang Guru 6A, teman-teman KKN PPL SMK Muh 2 Yk 2012, terima kasih dukunganya selama ini.
 14. Siswa Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta terima kasih atas kenangan indah dan berharga selama KKN-PPL serta kerja samanya selama penelitian berlangsung.
 15. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung selama studi serta terselesaikan nya skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.
- Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan.

Saran dan kritik yang membangun akan penulis terima dengan senang hati demi perbaikan penulisan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak baik pembaca dan dunia pendidikan.

Yogyakarta, Maret 2013

Penulis,

Gilang Sunu Aditya Putra

NIM. 09402244016

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
 BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	 11
A. Deskripsi Teori.....	11
1. Tinjauan tentang Pembelajaran	11
2. Tinjauan tentang Media Pembelajaran Berbasis Komputer.....	15
3. Tinjauan tentang Prestasi Belajar Siswa.....	24
4. Tinjauan tentang Metode Mengajar Guru.....	26
5. Mengaplikasikan Keterampilan Dasar Komunikasi.....	32
B. Penelitian yang Relevan.....	33
C. Kerangka Pikir	34
D. Hipotesis Penelitian.....	37
 BAB III METODE PENELITIAN	 38
A. Desain Penelitian.....	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian	38
C. Variabel Penelitian	38

D. Definisi Operasional.....	40
E. Populasi Penelitin.....	41
F. Teknik Pengumpulan Data	41
G. Instrumen Penelitian.....	42
H. Uji Coba Instrumen Penelitian.....	45
1. Uji Validitas	45
2. Uji Reliabilitas	49
I. Teknik Analisis Data	50
1. Uji Prasyarat Analisis Data.....	50
2. Pengujian Hipotesis.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Hasil Penelitian	56
1. Gambaran Umum SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta . .	56
a. Sejarah Singkat Berdirinya SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta	56
b. Visi SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.....	57
c. Misi SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta	57
d. Letak dan Kondisi Fisik Sekolah.....	58
2. Deskripsi Data Penelitian	59
a. Variabel Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer	59
b. Variabel Metode Mengajar Guru	63
c. Variabel Prestasi Belajar	67
3. Analisis Data	70
a. Pengujian Prasyarat Analisis.....	71
b. Pengujian Hipotesis.....	73
B. Pembahasan Hasil Penelitian	81
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran	88

DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Pengembangan Instrumen Penelitian Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer	43
2. Kisi-kisi Pengembangan Instrumen Penelitian Metode Mengajar.	44
3. Hasil Uji Validitas Variabel Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer	47
4. Hasil Uji Validitas Variabel Metode Mengajar Guru	48
5. Tabel Interpretasi Nilai r	49
6. Hasil Uji Reliabilitas	50
7. Jumlah Ruang Kelas SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta	58
8. Distribusi Frekuensi Variabel Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer	60
9. Distribusi Kecenderungan Variabel Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer	62
10. Distribusi Frekuensi Variabel Metode Mengajar Guru	64
11. Distribusi Frekuensi Variabel Metode Mengajar Guru	66
12. Distribusi Frekuensi Variabel Prestasi Belajar	67
13. Distribusi Kecenderungan Variabel Prestasi Belajar Siswa	69
14. Hasil Uji Linearitas	71
15. Hasil Uji Multikolinearitas	73
16. Hasil Regresi Sederhana (X_1 -Y)	74
17. Hasil Regresi Sederhana (X_2 -Y)	76
18. Hasil Analisis Regresi Berganda	78
19. Bobot Sumbangan Masing-Masing Variabel Bebas	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Skema Kerangka Pikir.....	36
2. Model Penelitian	39
3. Distribusi Frekuensi Variabel Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer.....	60
4. Diagram <i>Pie</i> Kecenderungan Variabel Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer.....	62
5. Distribusi Frekuensi Variabel Metode Mengajar Guru.....	64
6. Diagram <i>Pie</i> Kecenderungan Variabel Metode Mengajar Guru...	66
7. Diagram Distribusi Frekuensi Variabel Prestasi Belajar	68
8. Diagram <i>Pie</i> Kecenderungan Variabel Prestasi Belajar	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Angket Penelitian dan Daftar Nilai Siswa	92
2. Data Hasil Penelitian.....	107
3. Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	112
4. Hasil Perhitungan Kelas Interval	114
5. Hasil Uji Kategorisasi	117
6. Hasil Uji Deskriptif	121
7. Uji Linearitas	122
8. Uji Multikolinieritas.....	123
9. Hasil Uji Regresi dan Regresi Berganda.....	124
10. Hasil Uji Sumbangan Efektif & Sumbangan Relatif.....	127
11. Tabel F &Tabel T.....	128
12. Surat-surat Penelitian	130

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar atau proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar dapat mengantarkan para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan yang dimaksud adalah menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku, baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Tujuan tersebut dapat dicapai siswa dengan jalan siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pembelajaran, sehingga dalam proses belajar mengajar dibutuhkan seperangkat metode tertentu. Hal ini dimaksudkan agar informasi pengetahuan, pemahaman dan perilaku yang diberikan kepada anak didik dapat berjalan sebagaimana sesuai tujuan yang ingin dicapai. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas), menyebutkan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Seorang guru dituntut untuk mampu membangun sebuah proses pembelajaran yang menarik dan efektif agar proses pembelajaran menjadi menarik dan peserta didik antusias untuk mengikuti proses pembelajaran hingga selesai. Oleh karena itu media digunakan dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan menarik.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang membuat siswa mendapatkan ilmu pengetahuan dan pengalaman dengan mandiri. Oleh karena itu, guru hendaknya mampu mengelola kelas dengan pembelajaran yang efektif dan inovatif agar hasil pembelajaran yang semata-mata berlangsung searah atau hanya dilakukan dengan ceramah, seperti pembelajaran pada umumnya dapat diperbaiki. Pembelajaran hendaknya dibuat menyenangkan, sehingga mampu berinteraksi dengan lingkungan dan mampu mengembangkan diri.

Salah satu langkah agar pembelajaran dapat berjalan efektif dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang efektif harus disesuaikan dengan keadaan kelas, kurikulum dan materi pembelajaran. Guru banyak mengalami kesulitan karena sifat dan pengalaman dari peserta didik yang satu dengan yang lainnya berbeda-beda, sedangkan kurikulum dan materi pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik harus sama. Masalah ini dapat diatasi dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran, karena media mampu memberikan persepsi dan perangsang yang sama dalam pembelajaran.

Adapun faktor yang dapat menghambat pembelajaran yaitu metode mengajar yang digunakan oleh guru tidak didukung dengan variasi dan improvisasi membuat antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran menurun. Kendala lain yang ditemui dalam proses pembelajaran karena masih kurang memadainya media pembelajaran yang digunakan pada sekolah yang bersangkutan.

Salah satu faktor penting dalam suatu proses pembelajaran adalah metode mengajar guru. Metode mengajar guru sebagai alat untuk mencapai tujuan pengajaran yang ingin dicapai, sehingga semakin baik penggunaan metode mengajar semakin berhasil pencapaian tujuan, artinya apabila guru dapat memilih metode yang tepat yang disesuaikan dengan bahan pengajaran, murid, situasi kondisi, media pengajaran, maka semakin berhasil tujuan pengajaran yang dicapai. Sikap, minat, kebiasaan belajar yang kurang baik terhadap mata pelajaran juga menjadi sebab rendahnya prestasi belajar. Selain itu, persepsi siswa yang cenderung kearah negatif baik tentang mata pelajaran maupun strategi mengajar yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran juga menimbulkan efek yang kurang baik terhadap pencapaian prestasi belajar.

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan sekolah yang berupaya membentuk para lulusannya agar mampu untuk bersaing di dunia usaha setelah lulus. Walaupun tidak menutup kemungkinan lulusan tersebut dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) lebih menitikberatkan pada pengembangan

kompetensi yang dapat mendukung ketercapaian kompetensi fungsional (produktif) sesuai dengan program keahlian. Salah satu SMK yang menyiapkan lulusannya terjun ke dunia kerja adalah SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta yang merupakan SMK bidang bisnis dan manajemen.

Berdasarkan hasil observasi sebelum dilakukan penelitian pada siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta, Guru dalam mengajarkan suatu materi sudah menggunakan metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa pada saat proses pembelajaran, seperti metode *learning cooperative* tipe *Student Team Achievement Division (STAD)*, dan *Learning Together..* Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer yang sudah dilaksanakan oleh guru juga sudah berjalan dengan baik. Namun, siswa cenderung tidak tertarik dengan mata pelajaran produktif Administrasi Perkantoran standar kompetensi Mengaplikasikan Keterampilan Dasar Komunikasi, karena selama ini pelajaran ini dianggap pelajaran yang bersifat hafalan, sehingga menyebabkan rendahnya ketertarikan siswa terhadap standar kompetensi Mengaplikasikan Keterampilan Dasar Komunikasi.

Dari masalah yang dikemukakan di atas, pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer yang sudah dilaksanakan oleh guru pada standar kompetensi Mengaplikasikan Keterampilan Dasar Komunikasi berorientasi pada penggunaan teknologi yang dapat menunjang proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Karakteristik dari standar kompetensi Mengaplikasikan Keterampilan

Dasar Komunikasi lebih bersifat teori, untuk itu siswa harus aktif, kreatif, memiliki rasa keingintahuan yang tinggi dalam pembelajaran. Akan tetapi dalam pelaksanaannya sebagian besar siswa kurang aktif, kreatif dalam proses pembelajaran dan rasa keingintahuan siswa pun masih belum optimal. Masih ada siswa yang hanya mengandalkan temannya dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Ketika guru mulai menjelaskan materi yang diajarkan ada siswa yang kurang menyimak penjelasan guru dengan baik, bahkan ada siswa yang bermain *handphone* atau mengobrol dengan temannya. Pembelajaran yang mengutamakan penguasaan kompetensi harus berpusat pada siswa. Guru dituntut untuk merancang kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan kompetensi, baik dalam ranah kognitif, ranah afektif, ataupun ranah psikomotorik siswa. Strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk itu sekolah sebagai lembaga formal yang menyelenggarakan pendidikan dalam berbagai kegiatan selalu menciptakan situasi agar anak didik dapat memperoleh pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, dan nilai yang akan menunjang pertumbuhan maupun perkembangan anak dengan efektif dan efisien.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, siswa juga menginginkan yang baik dari semua mata pelajaran. Untuk itu diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat siswa. Karena media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan

untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan.

Pembelajaran dengan memanfaatkan media berbasis komputer merupakan salah satu alternatif yang digunakan guru di sekolah, khususnya di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Tujuan dari penggunaan media ini adalah supaya siswa lebih tertarik dan lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran tersebut. Pembelajaran dengan memanfaatkan media berbasis komputer menekankan pada unsur-unsur pembelajaran interaktif. Perlunya unsur interaktif dan bentuk yang menarik untuk menghasilkan pembelajaran tersebut membuat siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Namun, peran guru masih tetap sangat diperlukan, karena tidak mungkin teknologi akan menggantikan peranan yang dimainkan oleh guru sepenuhnya, teknologi bertindak hanya sebagai alat yang digunakan untuk membantu peran guru dalam memperluas strategi pembelajaran untuk lebih menghasilkan pembelajaran yang lebih berkesan dan bermakna.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer oleh guru, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, akan tetapi juga dapat mengamati materi yang disampaikan oleh guru. Media berbasis komputer juga dapat membangkitkan motivasi dan rancangan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Berdasarkan pada latar belakang tersebut, penelitian ini menitik beratkan pada permasalahan **“Dampak Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer dan Metode Mengajar Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Dalam proses pembelajaran tidak jarang guru menggunakan bantuan media pembelajaran untuk membantu penyampaian materi agar menjadi lebih mudah. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer, namun faktanya guru kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis komputer untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.
2. Guru masih menerapkan cara mengajar yang dirasa membosankan oleh siswa seperti metode ceramah yang diterapkan pada mata pelajaran teori, seperti pada standar kompetensi mengaplikasikan keterampilan dasar komunikasi. Sehingga menyebabkan rendahnya ketertarikan siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta pada pembelajaran mengaplikasikan keterampilan dasar komunikasi.

3. Guru dalam mengajarkan suatu materi masih cenderung konvensional. Hal ini dapat terlihat pada penerapan cara mengajar guru dengan berceramah sehingga tidak mampu menghidupkan suasana pembelajaran di kelas.
4. Masih adanya siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KKM) pada standar kompetensi mengaplikasikan keterampilan dasar komunikasi.
5. Guru selayaknya memiliki cara serta beragam metode mengajar yang menarik dan kreatif, agar siswa berminat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias. Akan tetapi pada kenyataannya guru kurang kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini dibatasi agar lebih terarah dan efektif. Penelitian ini difokuskan pada permasalahan belum optimalnya penggunaan media pembelajaran berbasis komputer yang digunakan oleh guru serta metode mengajar guru yang masih konvensional sehingga berdampak pada prestasi belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer terhadap prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta?
2. Bagaimana dampak metode mengajar guru terhadap prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta?
3. Bagaimana dampak pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan metode mengajar guru terhadap prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penulis mengadakan penelitian ini dengan tujuan yaitu:

1. Mengetahui dampak pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer terhadap prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.
2. Mengetahui dampak antara metode mengajar guru terhadap prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.

3. Mengetahui dampak pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan metode mengajar guru terhadap prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan khasanah ilmu pendidikan Administrasi Perkantoran dan dapat dijadikan acuan pada penelitian lebih lanjut.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan serta dapat menjadi ajang pengembangan berfikir ilmiah dan rasional dalam rangka mengkaji lebih dalam bidang keahlian yang dipelajari.

- b. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta

Penelitian ini dapat sebagai bahan untuk menambah referensi bacaan dan kajian ilmu khususnya bagi para mahasiswa jurusan Pendidikan Administrasi Perkantoran dan Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta pada umumnya.

- c. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dan sebagai sumbangan pemikiran kepada lembaga terkait.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Tinjauan tentang Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Menurut Oemar Hamalik (2008: 28) belajar adalah “suatu proses tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan”. Slameto (2010: 2) memberikan pengertian tentang belajar yaitu “suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Sedangkan menurut Morgan yang dikutip oleh Ngalim Purwanto (2006: 84) belajar adalah “setiap perubahan yang relatif menetap pada tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru, baik yang dapat diamati maupun tidak dapat diamati secara langsung, yang terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman interaksinya dengan lingkungan.

b. Tujuan Belajar

Belajar berlangsung karena adanya tujuan yang akan dicapai seseorang. Tujuan inilah yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar, sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Sardiman (2009: 26) bahwa tujuan belajar pada umumnya ada tiga macam, yaitu :

- 1) Untuk mendapatkan pengetahuan

Hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir, karena antara kemampuan berpikir dan pemilihan pengetahuan tidak dapat dipisahkan. Kemampuan berpikir tidak dapat dikembangkan tanpa adanya pengetahuan dan sebaliknya kemampuan berpikir akan memperkaya pengetahuan.

- 2) Pemahaman konsep dan keterampilan

Pemahaman konsep memerlukan keterampilan yang baik. Keterampilan jasmani maupun keterampilan rohani. Keterampilan jasmani adalah keterampilan yang dapat diamati sehingga akan menitikberatkan pada keterampilan penampilan atau gerak dari seseorang yang sedang belajar, termasuk dalam hal ini adalah masalah teknik atau pengulangan.

- 3) Pembentukan sikap

Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai – nilai itu maka akan dapat menumbuhkan kesadaran dan kemampuan untuk mempraktikkan segala sesuatu yang telah dipelajarinya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa seseorang melakukan kegiatan belajar karena didorong oleh adanya rasa ingin tahu, keinginan individu untuk mendapatkan simpati, untuk memperbaiki kegagalan, untuk mendapatkan rasa aman serta ingin menambah pengetahuan.

c. Ciri-ciri Belajar

Menurut Paul Suparno yang dikutip oleh Sardiman A.M.

(2009: 38) ciri – ciri belajar yaitu sebagai berikut :

- 1) Belajar berarti mencari makna. Makna dapat diciptakan oleh siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, dan alami.
- 2) Kontruksi makna adalah yang terus – menerus.
- 3) Belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan, tapi perkembangan itu sendiri.
- 4) Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya.
- 5) Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui, si subjek belajar, tujuan, motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ciri–ciri belajar adalah perubahan secara sadar yang meliputi seluruh aspek tingkah laku ke arah yang lebih baik, belajar sebagai hasil dari latihan dan pengalaman serta perubahan yang terjadi relatif menetap.

d. Pengertian Pembelajaran

Menurut Sudjana dalam Sugiharto, dkk (2007: 80) pembelajaran merupakan “setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar”. Sedangkan Nasution dalam Sugiharto,dkk (2007: 80) mendefinisikan pengertian pembelajaran sebagai “suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik – baiknya dan menghubungkannya

dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar”.

Berdasarkan berbagai pengertian pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien.

e. Unsur-unsur dalam Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran akan berlangsung dengan melibatkan beberapa unsur dalam pembelajaran. Menurut Wina Sanjaya (2009: 9) unsur dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa
Proses pembelajaran diarahkan untuk membelajarkan siswa agar dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan.
- 2) Tujuan
Tujuan merupakan persoalan tentang visi dan misi suatu lembaga pendidikan.
Contoh : Mengajarkan keterampilan dasar pada siswa, melatih siswa agar memiliki kemampuan yang lebih dan lain – lain.
- 3) Kondisi
Kondisi adalah berbagai pengalaman belajar yang dirancang agar siswa dapat mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Pembelajaran harus mendorong agar siswa aktif belajar baik secara fisik maupun nonfisik.
- 4) Sumber-sumber belajar
Sumber belajar berkaitan dengan segala sesuatu yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar. Meliputi lingkungan fisik seperti tempat belajar, bahan dan alat yang digunakan, personal seperti guru, dan siapa saja yang berpengaruh baik langsung maupun tidak langsung untuk keberhasilan pembelajaran.

5) Hasil belajar

Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan yang direncanakan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran terdapat unsur – unsur yang tentunya saling berkaitan sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dan memperoleh hasil yang maksimal.

2. Tinjauan tentang Media Pembelajaran Berbasis Komputer

a. Pengertian Media Pembelajaran

Berbicara tentang media, dapat dilihat dalam pengertian yang luas maupun terbatas. Berbagai sudut pandang, maksud atau tujuan tertentu menyebabkan timbulnya berbagai macam mengenai media. Bambang Warsita (2008: 274) mengemukakan bahwa “media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran”. Pendapat lain mengenai definisi media dikemukakan oleh Yusufhadi Miarso seperti dikutip Samana (1990: 2) yang menyebutkan bahwa “media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar pada diri siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan optimal”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk atau segala macam saluran penyampaian pesan atau informasi pembelajaran, yang dapat berbentuk orang atau guru, alat – alat elektronik,

media cetak, media audio, media audiovisual, multimedia dan sebagainya.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Arif S Sadiman, dkk (2009: 39), fungsi dan manfaat media pembelajaran meliputi :

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu

Peristiwa – peristiwa penting atau objek yang langka dapat di abadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan. Misalnya, guru dapat menjelaskan proses terjadinya grhana matahari yang langka melalui hasil rekaman vidio. Atau bagaimana proses perkembangan bayi dalam rahim dari mulai sel telur dibuahi hingga menjadi embrio dan berkembang menjadi bayi.

- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan menghilangkan verbalisme. Misalkan tentang sistem peredaran darah pada manusia dapat disajikan melalui film.

Untuk memanipulasi keadaan, juga media pembelajaran dapat menampilkan suatu proses atau gerakan yang terlalu cepat yang sulit diikuti seperti gerakan mobil, gerakan kapal terbang, atau sebaliknya dapat mempercepat gerakan – gerakan yang lambat, seperti gerakan pertumbuhan tanaman, perubahan warna suatu zat, dan lain sebagainya.

- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Penggunaan media dapat menambah motivasi belaja siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Dari beberapa fungsi di atas, maka dapat disimpulkan media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut : 1) media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa, 2) media

dapat mengatasi batas ruang kelas, 3) media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan, 4) media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan, 5) media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat, 6) media dapat membangkitkan motivasi dan dapat merangsang peserta untuk belajar dengan baik, 7) media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa dan memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak.

c. Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen intruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Menurut Arsyad Azhar (2008: 213) “media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau informasi pesan”.

Berdasarkan perkembangan teknologi, Arsyad Azhar mengelompokkan media pembelajaran ke dalam empat kelompok yaitu:

1) Media hasil teknologi cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis.

Kelompok media hasil teknologi cetak antara lain: teks, grafik, foto atau representasi fotografik. karakteristik media hasil cetak antara lain, yaitu : Teks dibaca secara linear, menampilkan komunikasi secara satu arah dan reseptif, ditampilkan secara statis atau diam, pengembangannya sangat tergantung kepada prinsip-prinsip pembahasan, berorientasi atau berpusat pada siswa.

2) Media hasil teknologi audio-visual

Teknologi audi-visual cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audio-visual penyajian pengajaran secara audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses pembelajaran, seperti , mesin proyektor film, tape rekorder, proyektor visual yang lebar. Karakteristik media audio visual yaitu antara lain : bersifat linear, menyajikan visual yang dinamis, digunakan dengan cara yang telah ditentukan sebelumnya oleh perancang, merupakan representasi fisik dari gagasan real atau abstrak, dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif, berorientasi pada guru.

Pendekatan yang berorientasi pada guru atau lembaga adalah sistem pendidikan yang konvensional dimana hampir seluruh kegiatan pembelajaran dikendalikan penuh oleh para guru dan staf lembaga pendidikan. Dalam sistem ini guru mengkomunikasikan pengetahuannya kepada siswa dalam bentuk pokok bahasan dalam beberapa macam bentuk silabus. Biasanya pembelajaran berlangsung dan selesai dalam jangka waktu tertentu. Sedangkan metode mengajar yang dipakai tidak beragam bentuknya, biasanya menggunakan metode ceramah dengan pertemuan tatap muka (*face to face*).

3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *micro-prosesor*.

4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan teknologi komputer

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan komputer.

Karakteristik dari media ini diantaranya adalah : dapat digunakan secara acak, sekuensial, linear, dapat digunakan sesuai keinginan siswa, pembelajaran ditata dan terpusat pada lingkup kognitif sehingga pengetahuan dikuasai jika pengetahuan itu digunakan, bahan-bahan pelajaran melibatkan interaktif siswa, bahan-bahan pelajaran memadukan kata dan visual dari berbagai sumber.

Berdasarkan pengertian di atas, media pembelajaran dapat dibedakan menjadi media cetak, media audio visual, media berbasis komputer dan juga media pembelajaran terpadu. Media cetak memiliki karakteristik berupa media yang bersifat linier, berpusat pada peserta didik, dan juga lebih mengandalkan visual. Sedangkan untuk media audio visual merupakan media yang bersifat linier, menggunakan perangkat keras sebagai penampil materi dan juga menggunakan kemampuan audio (suara) beserta juga dilengkapi dengan media berbentuk gambar (visual). Media berbasis komputer lebih menekankan pada penggunaan micro prosesor, dan media pembelajaran terpadu menggunakan berbagai macam aspek media pembelajaran, meliputi media cetak, audio visual dan juga media berbasis komputer.

d. Penggunaan Media Pembelajaran

Salah satu penggunaan media pembelajaran adalah bahwa media mengandung beberapa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Sebagai media dapat mengolah pesan dan respon siswa sehingga media disebut media interaktif.

Penggunaan media pembelajaran menurut Arief S. Sadiman, dkk (2009: 17) adalah :

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalisasi (dalam bentuk kata – kata).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.

- 3) Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik.
- 4) Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum materi pelajaran ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru mengalami banyak kesulitan bilamana semua itu harus diatasi sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas, dengan adanya penggunaan media pembelajaran guru dapat memperjelas penyajian materi pembelajaran dan bisa mengatasi keterbatasan waktu dengan adanya media pembelajaran dapat menghemat waktu tenaga guru dalam menyajikan materi.

e. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam penggunaan media hendaknya memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar penggunaan media pembelajaran dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip – prinsip itu menurut Nana Sudjana (1990: 104) adalah :

- 1) Menentukan jenis media yang tepat, artinya sebaiknya guru memilih dahulu media manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pembelajaran yang akan diajarkan.
- 2) Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat, artinya perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan atau kemampuan anak didik.
- 3) Menyajikan media dengan tepat, teknik dan metode penggunaan media dalam pengajaran harusnya disesuaikan dengan tujuan, bahan metode, waktu dan sarana yang ada.
- 4) Menempatkan atau memperhatikan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat. Artinya, kapan dalam situasi mana pada waktu mengajar media digunakan.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa prinsip penggunaan media pembelajaran harus benar-benar siap. Sebagai guru harus mempersiapkan media seperti apa yang harus digunakan, penggunaan materi yang dapat di tangkap oleh peserta didik, menyajikan metode dan teknik dalam menggunakan media pembelajaran.

f. Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Dewasa ini komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-managed Instruction (CMI)*. Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer-assisted instruction (CAI)*. CAI mendukung pengajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya di sampaikan bukan dengan media komputer.

Menurut Arsyad Azhar (2008: 94) penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instruksional sebagai berikut :

- 1) Merencanakan, mengatur dan mengorganisasikan, dan menjadwalkan pengajaran.
- 2) Mengevaluasi siswa (test).
- 3) Mengumpulkan data mengenai siswa.

- 4) Melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran.
- 5) Membuat catatan perkembangan pembelajaran (kelompok atau perseorangan).

Format penyajian pesan dan informasi dalam CAI terdiri atas *tutorial terprogram*, *tutorial intelijen*, *drill and practice*, dan *simulasi*. Tutorial terprogram adalah seperangkat tayangan baik statis maupun dinamis yang telah lebih dahulu di programkan. Secara berurut, seperangkat kecil informasi ditayangkan yang diikuti dengan pertanyaan. Jawaban siswa dianalisis oleh komputer (dibandingkan dengan kemungkinan – kemungkinan jawaban yang telah diprogram oleh guru / perancang), dan berdasarkan dan berdasarkan hasil umpan balik yang sesuai. Urutan linear dan urutan bercabang – cabang digunakan. Penetapan kapan bercabang dimaksudkan untuk penyajian materi pelajaran tambahan berdasarkan hasil analisis perkembangan siswa setelah menyelesaikan beberapa latihan dan tugas. Semakin banyak alternatif cabang yang tersedia, semakin luwes program tersebut menyesuaikan dengan perbedaan individual siswa. Media tambahan lain biasanya digabungkan untuk format tutorial terprogram , seperti tugas – tugas bacaan berbasis cetak kegiatan kelompok, percobaan laboratorium, kegiatan latihan, simulasi, dan interaktif dengan *videodisc*. Manfaat tutorial terprogram akan tampak jika menggunakan kemampuan teknologi komputer untuk bercabang dan interaktif.

Tutorial intelijen berbeda dari tutorial terprogram karena jawaban komputer terhadap pertanyaan siswa dihasilkan oleh intelegensi artifisial, bukan jawaban – jawaban yang terprogram yang terlebih dahulu disiapkan oleh perancang pelajaran. Dengan demikian, ada dialog dari waktu ke waktu antara siswa dan komputer. Baik siswa maupun komputer dapat bertanya atau memberi jawaban.

Drill and Practice digunakan dengan asumsi bahwa suatu konsep, aturan atau kaidah, atau prosedur telah diajarkan kepada siswa. Program ini menuntun siswa dengan serangkaian contoh untuk meningkatkan kemahiran menggunakan keterampilan. Hal terpenting adalah memberikan penguatan secara konstan terhadap jawaban yang benar. Komputer dengan sabar memberi latihan sampai suatu konsep benar – benar dikuasai sebelum pindah kepada konsep yang lainnya. Ini merupakan salah satu kegiatan yang amat efektif apabila pembelajaran itu memerlukan pengulangan untuk mengembangkan keterampilan atau mengingat dan menghafal fakta atau informasi. Tugas / perilaku kompleks seringkali memerlukan keterampilan yang harus secara otomatis dilakukan, terutama keterampilan yang dikerjakan dengan kecepatan dan ketepatan. Keterampilan seperti ini hanya dikuasai dengan mempelajarinya melalui latihan yang ekstensif. Latihan

ekstensif yang dapat memberikan hasil penguasaan otomatis adalah melalui format kegiatan drill and practice pada komputer.

Simulation pada komputer memberikan kesempatan untuk belajar secara dinamis, interaktif, dan perorangan. Dengan simulasi, lingkungan pekerjaan yang kompleks dapat ditata hingga menyerupai dunia nyata. Keberhasilan simulasi dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu skenario, model dasar, dan lapisan pengajaran. Skenario harus mencerminkan kehidupan nyata. Ia menentukan obyek apa yang akan ikut terlibat, apa peran siswa, dan bagaimana siswa berhadapan dengan simulasi itu. Untuk mensimulasikan suatu situasi, komputer harus menanggapi kehidupan sesungguhnya. Modal dasar merupakan faktor kedua yang turut mempengaruhi keberhasilan simulasi yang mencerminkan hubungan sebab akibat dalam pengalaman hidup nyata. Lapisan pengajaran adalah taktik dan strategi pengajaran yang digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran dan motivasi.

3. Tinjauan tentang Prestasi Belajar Siswa

a. Pengertian Prestasi Belajar

Menurut Muhibbin (2006: 92), menyatakan bahwa “secara umum belajar merupakan sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang menetap sebagai hasil pengalaman serta interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses

kognitif”. Pendapat lain yang dikemukakan oleh Nasrun Harahap (1994: 21) “Prestasi belajar adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah melakukan usaha belajar berupa penguasaan pengetahuan dan keterampilan terhadap suatu mata pelajaran yang dibuktikan melalui hasil tes atau ujian.

b. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa

Menurut Slameto (2010: 132) “prestasi belajar dipengaruhi oleh faktor intern dan ekstern. Faktor intern seperti faktor jasmaniah, faktor psikologis dan kelelahan. Sedangkan faktor eksternal seperti faktor keluarga, faktor sekolah, faktor masyarakat”. Pendapat tersebut juga didukung oleh pendapat Muhibbin (2006: 139) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah sebagai berikut :

- 1) Faktor Internal (faktor dari dalam diri siswa)
Faktor ini meliputi 2 aspek, yakni : faktor psikologis (yang bersifat jasmani) dan faktor psikologis (yang bersifat rohaniyah).
- 2) Faktor Eksternal (faktor dari luar siswa)
Faktor ini meliputi dua aspek yaitu lingkungan sosial dan lingkungan non sosial.
- 3) Faktor Pendekatan Belajar

yakni jenis upaya belajar siswa meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Dari berbagai pendapat di atas, maka dapat disimpulkan secara umum bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah faktor yang berasal dari siswa dan faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor yang berasal dari diri siswa meliputi psikis seperti intelegensi, motivasi, sikap, minat dan kebiasaan belajar, sedangkan yang berasal dari luar diri siswa antara lain, kurikulum, fasilitas belajar, disiplin, sekolah, guru, status sosial ekonomi, interaksi guru dengan siswa, iklim, waktu dan tempat.

4. Tinjauan tentang Metode Mengajar Guru

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Dalam pembelajaran guru memerlukan metode guna memperlancar kegiatan pembelajaran. Mengajar merupakan suatu usaha yang sangat kompleks, sehingga sulit menentukan bagaimana sebenarnya mengajar yang baik. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain (2006: 83) “metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan”.

Menurut Oemar Hamalik (2001: 57) mengemukakan bahwa “pembelajaran merupakan kombinasi yang tersusun atas unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Sedangkan menurut E. Mulyasa (2006: 69) “pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang berkaitan”.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka disimpulkan bahwa metode pembelajaran ialah cara yang dipergunakan seorang guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pelajaran. Suatu sistem pembelajaran terdiri dari banyak unsur yang dalam kenyataannya saling mempengaruhi dan saling tergantung satu dengan yang lainnya. Berdasarkan paparan tersebut, maka metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Implementasi strategi pembelajaran sangat bergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran. Penggunaan metode yang tepat akan turut menentukan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Hal ini mendorong seorang guru untuk mencari metode yang tepat dalam penyampaian materinya agar diserap dengan baik oleh siswa. Metode pembelajaran harus dipilih dan dikembangkan untuk meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik.

b. Macam–macam Metode Pembelajaran

Macam – macam metode pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar menurut Wina Sanjaya (2006: 147), antara lain :

a) Metode Ceramah

Metode ceramah dapat diartikan sebagai cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa.

b) Metode Diskusi

Metode diskusi dapat dikatakan sebagai metode pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu masalah. Tujuan utama metode ini untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan dan memahami pengetahuan siswa, serta untuk membuat suatu keputusan.

c) Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah metode yang menyajikan dan memperagakan tentang suatu proses, situasi baik dalam sebenarnya atau tiruan kepada siswa.

d) Metode Simulasi

Simulasi berasal dari kata simulate yang artinya berpura-pura atau seakan-akan. Sebagai metode pembelajaran, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman dalam belajar dengan menggunakan tiruan untuk memahami konsep dan prinsip tertentu.

e) Metode Latihan

Metode latihan adalah suatu teknik yang mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan latihan agar memiliki ketangkasan atau keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang dipelajari.

Menurut E. Mulyasa (2006: 107) macam-macam metode pembelajaran adalah sebagai berikut :

a) Metode Ceramah

Metode ceramah merupakan metode yang paling umum digunakan dalam pembelajaran. Pada metode ini, guru menyajikan bahan melalui penuturan atau penjelasan lisan secara langsung terhadap peserta didik.

b) Metode Tanya-Jawab

Metode tanya jawab merupakan cara menyajikan bahan ajar dalam bentuk pertanyaan - pertanyaan yang memerlukan jawaban untuk mencapai tujuan.

c) Metode Diskusi

Diskusi dapat diartikan sebagai percakapan responsif yang dijalin oleh pertanyaan-pertanyaan problematis yang diarahkan untuk memperoleh pemecahan masalah.

d) Metode Demonstrasi

Demonstrasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, dari yang sekedar memberikan pengetahuan yang sudah diterima begitu saja oleh peserta didik, sampai pada cara agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah. Untuk memantapkan hasil pembelajaran melalui metode demonstrasi, pada akhir pertemuan dapat diberikan tugas-tugas yang sesuai dengan kegiatan yang telah dilaksanakan.

e) Metode Inquiri

Metode inquiri merupakan metode penyelidikan yang melibatkan proses mental dengan kegiatan – kegiatan sebagai berikut : mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang fenomena alam ; merumuskan masalah yang ditemukan ; merumuskan hipotesis ; merancang dan melakukan eksperimen ; mengumpulkan dan menganalisis data ; menarik kesimpulan mengembangkan sikap ilmiah, yakni objektif, jujur, hasrat ingin tahu, terbuka, berkemauan, dan tanggung jawab.

f) Metode Penemuan

Penemuan (*discovery*) merupakan metode yang lebih menekankan pada pengalaman langsung. Pembelajaran dengan metode penemuan lebih mengutamakan proses daripada hasil belajar.

g) Metode Eksperimen

Metode eksperimen merupakan suatu bentuk pembelajaran yang melibatkan peserta didik bekerja dengan benda - benda, bahan - bahan dan peralatan laboraorium, baik secara perorangan maupun kelompok.

h) Metode Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah memegang peranan penting baik dalam pelajaran sains maupun dalam banyak disiplin ilmu lainnya, terutama agar pembelajaran berjalan dengan fleksibel.

i) Metode Penugasan

Metode penugasan merupakan cara penyajian bahan pelajaran. Pada metode ini guru memberikan seperangkat tugas yang harus dikerjakan peserta didik, baik secara individu maupun secara kelompok.

j) Metode Karyawisata

Meskipun karyawisata memiliki banyak hal yang bersifat non akademis, tujuan umum pendidikan dapat segera dicapai, terutama berkaitan dengan pengembangan wawasan pengalaman dunia luar.

Menurut Hisyam Zaini, Dkk (2010: 39) macam-macam metode pembelajaran adalah sebagai berikut :

a) Metode *Students Team – Achievement Devisions (STAD)*

Merupakan strategi pembelajaran koooperatif yang memadukan penggunaan metode ceramah, *questioning* dan diskusi. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan penyajian materi pelajaran oleh guru. Setelah penyajian materi selesai, kelompok/tim mendiskusikan materi yang diajarkan guru untuk memastikan bahwa semua anggota kelompok/tim sudah dapat menguasai materi yang disampaikan guru. Nilai ujian berdasarkan jumlah nilai semua anggota kelompok.

b) Metode *Team-Game-Tournament (TGT)*

Metode ini melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*Reinforcement*). Metode ini memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

c) Metode *Team accelerated instruction (TAI)*

Merupakan kombinasi antara pembelajaran individual dan kelompok. Peserta didik belajar dalam dalam tim yang heterogen sama seperti model belajar tim yang lain tetapi peserta didik juga mempelajari akademik sendiri.

d) Metode *Learning Together*

Merupakan metode pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan cara mengelompokkan peserta didik yang berbeda tingkat kemampuan dalam satu organisasi. Tujuan yang diharapkan dari pembelajaran ini adalah peserta didik diberi kesempatan maksimal untuk menunjukan kemampuan terbaiknya dalam sebuah proyek. Penilaian terakhir berdasarkan atas kualitas kinerja tim. Masing – masing peserta didik dalam tim memperoleh nilai yang sama. Tim harus berusaha supaya anggota tim memiliki kontribusi pada kesuksesan timnya.

e) Metode *Numbered Heads Together*

Merupakan metode pembelajaran diskusi kelompok yang dilakukan dengan cara memberi nomor kepada semua peserta didik dan kuis/tugas untuk didiskusikan. Kelompok memastikan setiap anggota kelompok dapat mengerjakan tugas yang hasil diskusinya di depan kelas. Peserta didik dari kelompok lain memberi tanggapan kepada peserta didik yang melaporkan. Setelah satu

peserta didik selesai melapor kemudian dilanjutkan dengan nomor peserta didik dari kelompok lain.

f) Metode *Make – A Match (Mencari Pasangan)*

Merupakan metode pembelajaran kelompok yang memiliki dua orang anggota. Masing – masing anggota kelompok tidak diketahui sebelumnya tetapi dicari berdasarkan kesamaan pasangan misalnya pasangan soal dan jawaban.

g) Metode *Think Pair And Share*

Merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara sharing pendapat antar siswa. Model ini dapat digunakan sebagai umpan balik materi yang diajarkan oleh guru.

h) Metode *Mind Mapping*

Merupakan metode pembelajaran yang menggunakan peta konsep/peta berfikir yang dapat menuntun peserta didik untuk memahami peta/gambar/bagan yang disuguhkan oleh guru. Sangat baik digunakan untuk pengetahuan awal siswa atau untuk menemukan alternatif jawaban.

i) Metode *Role Playing*

Dilakukan dengan cara mengarahkan peserta didik untuk menirukan aktivitas di luar atau mendramatisasikan situasi, ide, karakter khusus. Permainan dapat digunakan untuk membantu peserta didik memahami perspektif dan perasaan orang lain menurut variasi kepribadian dan isu sosial.

j) Metode *Think Pair And Share*

Merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara sharing pendapat antar siswa. Model ini dapat digunakan sebagai umpan balik materi yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai macam metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung, dari mulai metode yang hanya berpusat pada guru, sampai dengan metode-metode yang dapat mengaktifkan peserta didik.

5. Tinjauan tentang Mengaplikasikan Keterampilan Dasar Komunikasi

Mengaplikasikan keterampilan dasar komunikasi menurut Euis Honiatri (2010: iii) merupakan salah satu Standar Kompetensi pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran. Standar Kompetensi mengaplikasikan keterampilan dasar komunikasi memiliki empat Kompetensi Dasar (KD), yaitu : 1. Mengidentifikasi proses komunikasi, 2. Menerima dan menyampaikan informasi, 3. Memilih media komunikasi, 4. Melakukan komunikasi melalui telepon. Standar kompetensi ini terdapat pada setiap program studi keahlian yang ada di Bidang Studi Keahlian Bisnis dan Manajemen. Tujuannya, antara lain agar peserta didik mampu memahami dan mengaplikasikan keterampilan dasar berkomunikasi di dunia kerja kelak.

Jadi mengaplikasikan keterampilan dasar komunikasi merupakan salah satu Standar Kompetensi pada Sekolah Menengah Kejuruan Bidang studi keahlian Bisnis dan Manajemen kompetensi keahlian administrasi Perkantoran. Yang memiliki empat kompetensi dasar yaitu : 1. Mengidentifikasi proses komunikasi, 2. Menerima dan menyampaikan informasi, 3. Memilih media komunikasi, 4. Melakukan komunikasi melalui telepon.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ana Iparianti (2008) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Menggunakan Peralatan Kantor Siswa Kelas XI SMKN 4 Klaten Tahun Ajaran 2007/2008”. Dari penelitian ini diketahui terdapat pengaruh positif dan signifikan antara media pembelajaran terhadap minat belajar menggunakan peralatan kantor yang ditunjukkan dengan koefisien regresi sebesar 0,328, koefisien determinasi sebesar 0,239. T_{hitung} yang dihasilkan adalah 4,944 lebih besar dari t_{tabel} 1,991. Dengan demikian hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Vendra Tara Setiyawan (2012) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X program Keahlian Administrasi Perkantoran Standar Kompetensi Mengelola Peralatan Kantor SMK N 1 Tempel Tahun Ajaran 2010/2011”. Dari penelitian ini diketahui terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan prestasi belajar siswa Tahun Ajaran 2010/2011 yang ditunjukkan dengan koefisien korelasi (R) sebesar 0,709, dan koefisien determinasi (R^2) 0,502 dan F_{hitung} sebesar 34,330. (F_{hitung} sebesar 34,330 > F_{tabel} sebesar 3,132).

C. Kerangka Pikir

Dalam kajian teori diatas maka penelitian ini menggunakan kerangka pikir sebagai berikut :

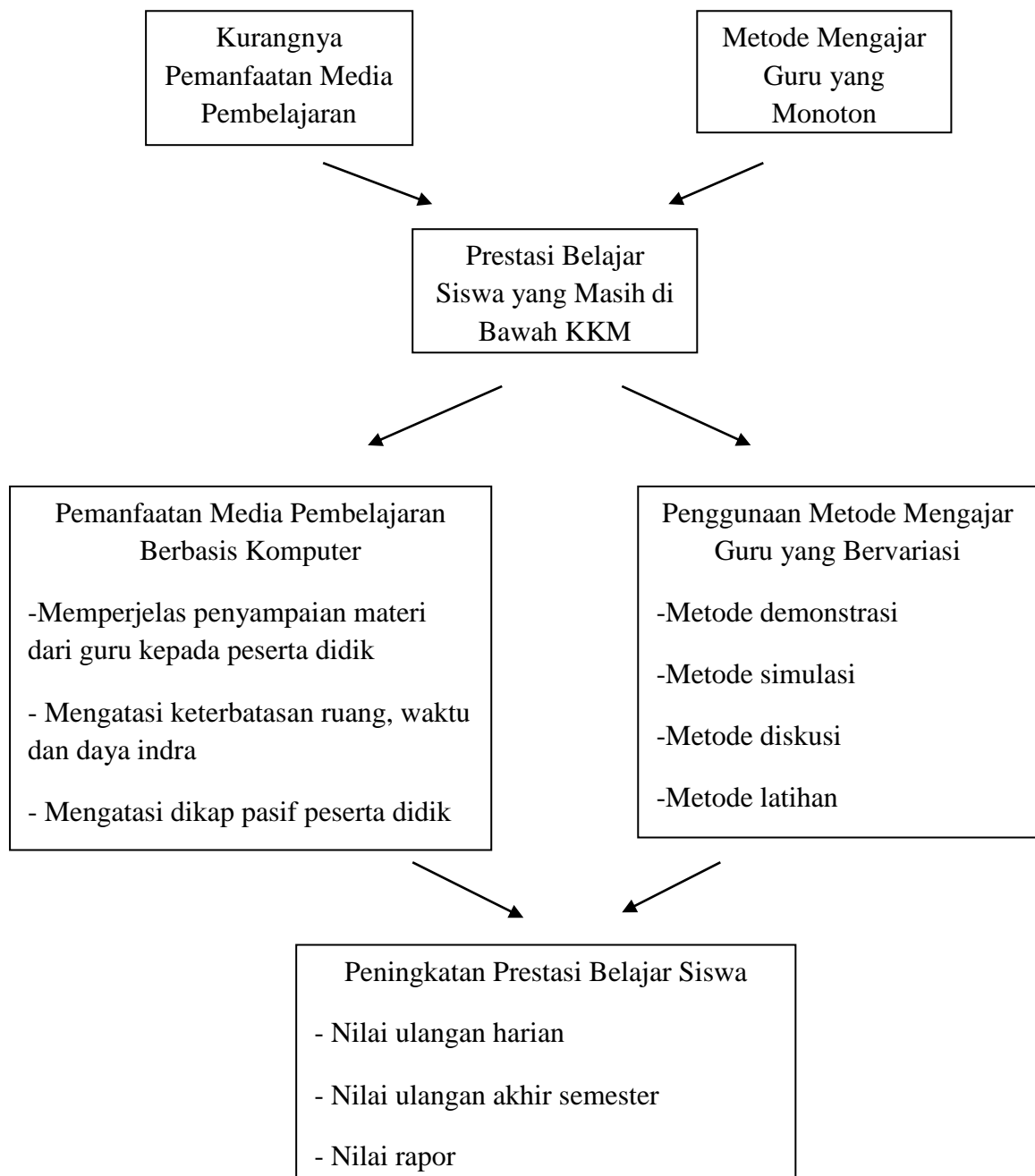
Sejalan dengan perkembangan teknologi infomasi dan pembelajaran berbasis teknologi yang sangat pesat, hendaknya sekolah menyiapkannya dengan seksama agar apa yang dicita-citakan dalam perubahan paradigma pendidikan dapat segera terwujud. Perkembangan teknologi dewasa ini banyak mengarah pada penggunaan sarana audio visual sebagai sarana pembelajaran. Proses pembelajaran dengan seperangkat teknologi ini dikenal dengan Pembelajaran Berbasis Komputer. Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis Komputer dalam pembelajaran akan meningkatkan ketertarikan siswa, karena dalam pembelajaran berbasis komputer ini melibatkan unsur-unsur indera sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan ketertarikan siswa.

Pembelajaran pada standar kompetensi Mengaplikasikan Keterampilan Dasar Komunikasi di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bidang Bisnis Manajemen secara umum masih sering dianggap membosankan oleh siswa. Hal ini dikarenakan pembelajaran tersebut sebagian besar merupakan materi hafalan. Masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah dan kurang didukung oleh penggunaan media yang bervariasi. Keadaan tersebut dapat mengakibatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut menjadi turun, sehingga akan

mengakibatkan hasil belajarnya menjadi rendah. Oleh karena itu diperlukan inovasi lain yang dapat menarik perhatian siswa.

Guru dalam proses pembelajaran harus mampu mengajar secara kreatif. Penggunaan media pembelajaran dan berbagai macam metode mengajar sangat diperlukan agar nantinya dapat menimbulkan ketertarikan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, merangsang siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran serta dapat memungkinkan terjadinya proses interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan yang ada.

Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran yang diberikan, yang kemudian dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan selanjutnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.



Gambar 1. Skema Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir dapat diajukan suatu hipotesis sebagai jawaban sementara terhadap permasalahan yang dihadapi, yaitu:

1. Terdapat dampak positif pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer terhadap prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta..
2. Terdapat dampak positif metode mengajar guru terhadap prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.
3. Terdapat dampak positif pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan metode mengajar guru terhadap prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada, penelitian ini merupakan jenis penelitian *ex post facto*. Penelitian *ex post facto* merupakan suatu penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi kemudian meruntut ke belakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut. Penelitian ini termasuk penelitian korelasi, yang bertujuan menemukan adanya pengaruh atau dampak antar variabel. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yang menganalisa data dengan alat statistik dalam bentuk angka-angka.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta, yang beralamat di Jalan Tukangan No 1 Danurejan Yogyakarta. Sedangkan waktu penelitian dimulai pada 18 Desember 2012 sampai dengan 7 Februari 2013

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian dapat dibedakan menurut kedudukan dan jenisnya yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Ada dua variabel dalam penelitian ini yaitu :

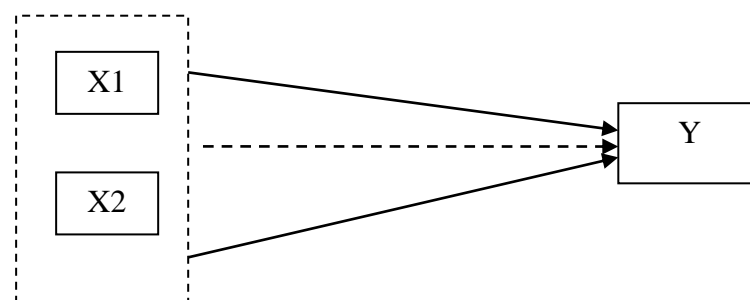
1. Variabel terikat yaitu variabel yang merupakan akibat atau tergantung

pada variabel yang mendahului, penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah Prestasi Belajar Siswa, yang dinyatakan dalam Y.

2. Variabel bebas yaitu variabel yang mendahului atau mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah :

- a. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer (X_1)
- b. Metode Mengajar Guru (X_2)

Dampak antara variabel-variabel jika digambarkan dalam paradigma korelasi antara variabel adalah sebagai berikut :



Gambar 2. Model Penelitian

Keterangan:

X_1 : Pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer

X_2 : Metode mengajar guru

Y : Prestasi belajar siswa

—————▶ : Dampak X terhadap Y

.....▶ : Dampak antara X_1 dan X_2 dengan Y

D. Definisi Operasional

Menghindari adanya kesalahan dalam penafsiran tentang variabel yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dibatasi pengertian dari variabel-variabel dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Media Pembelajaran Berbasis Komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *micro-procesor*. Karakteristik media hasil teknologi yang berdasarkan komputer diantaranya adalah: dapat digunakan secara acak, secara linear, dapat digunakan sesuai keinginan siswa atau perancang, berorientasi pada siswa dan melibatkan interaktifitas siswa yang tinggi.

2. Metode Mengajar Guru

Metode mengajar adalah langkah-langkah atau cara yang dipakai oleh guru untuk mencapai tujuan pengajaran yang ingin dicapai, sehingga semakin baik penggunaan metode mengajar semakin berhasil pencapaian tujuan, artinya apabila guru dapat memilih metode yang tepat yang disesuaikan dengan bahan pengajaran, siswa, situasi, dan kondisi serta media pembelajaran maka semakin berhasil tujuan pengajaran yang ingin dicapai. Metode yang sesuai untuk dipakai pada pembelajaran mengaplikasikan keterampilan dasar komunikasi adalah metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan metode latihan.

3. Prestasi Belajar Siswa

Prestasi belajar siswa adalah hasil yang diperoleh melalui usaha berupa belajar dan diikuti dengan kemampuan seseorang dalam menguasai pengetahuan, sikap dan keterampilan yang ada dalam standar kompetensi mengaplikasikan keterampilan dasar komunikasi yang ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.

E. Populasi Penelitian

Populasi penelitian pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta yang berjumlah 34 siswa. Dari jumlah 34 siswa tersebut semuanya diambil sebagai responden penelitian. Hal ini berarti mengacu pada apabila subyeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi (Suharsimi Arikunto, 2002: 112).

Penelitian ini merupakan penelitian populasi, jadi subyeknya adalah semua siswa kelas X kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013 yang berjumlah 34 orang.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Dokumentasi

Data dokumen penelitian ini adalah nilai rapor semester ganjil Standar Kompetensi Mengaplikasikan Keterampilan Dasar Komunikasi Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan kepada responden untuk dijawab. Angket terdiri dari butir-butir pertanyaan pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan metode mengajar guru. Angket diberikan kepada seluruh siswa yang berjumlah 34 siswa. Alasan pemilihan angket adalah, angket dapat dibagikan secara serentak kepada banyak responden dan dijawab sendiri oleh responden, sebab responden tersebut adalah orang yang paling tahu tentang dirinya sendiri sehingga apa yang dikemukakan oleh subyek kepada penyelidik adalah benar dan dapat dipercaya.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen atau alat ukur dalam penelitian ini berupa angket yang berisi butir-butir pertanyaan untuk diberi tanggapan oleh para subjek penelitian. Penyusunan angket tersebut berdasarkan pada konstruksi teoritik yang telah disusun sebelumnya. Kemudian atas dasar teoritik

tersebut dikembangkan ke dalam indikator-indikator dan selanjutnya dikembangkan dalam butir-butir pertanyaan.

Untuk memperoleh data tentang prestasi belajar siswa digunakan teknik dokumentasi. Prestasi Belajar Standar Kompetensi Mengaplikasikan Keterampilan Dasar Komunikasi dilihat dari nilai rapor semester ganjil siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisioner (angket) untuk memperoleh informasi tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan metode mengajar guru. Pengembangan instrumen tersebut didasarkan atas kerangka teori yang telah disusun, selanjutnya dikembangkan dalam indikator-indikator dan kemudian dijabarkan dalam butir-butir pertanyaan.

Tabel 1. Kisi-kisi Pengembangan Instrumen Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer

No	Indikator	No Butir	Jumlah
1.	Waktu pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer	1, 2, 3	3
2.	Sikap siswa terhadap pemanfaatan media berbasis komputer	4, 5, 6	3
3.	Frekuensi penggunaan media pembelajaran berbasis komputer	7, 8, 9, 10	4
4.	Manfaat dalam penggunaan media pembelajaran berbasis komputer	11, 12, 13	3
	TOTAL		13

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Metode Mengajar Guru

No	Indikator	No Butir	Jumlah
1.	Penguasaan materi standar kompetensi mengaplikasikan keterampilan dasar komunikasi	1, 2	2
2.	Kemampuan Guru dalam menyampaikan standar kompetensi mengaplikasikan keterampilan dasar komunikasi	3, 4	2
3.	Kemampuan Guru dalam menetapkan metode pembelajaran yang bervariasi	5, 6, 7, 8, 9	5
4.	Pengelolaan kelas pada saat pembelajaran mengaplikasikan keterampilan dasar komunikasi	10, 11	2
5.	Komunikasi Guru mengaplikasikan keterampilan dasar komunikasi dengan siswa	12, 13	2
6.	Evaluasi yang dilaksanakan Guru mengaplikasikan keterampilan dasar komunikasi	14	1
	TOTAL		14

Alternatif pertanyaan yang dipilih, menggunakan modifikasi skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2009: 134). Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban dapat diberi skor, misalnya :

1. Sangat Setuju/Selalu : 4
2. Setuju/Sering : 3
3. Tidak setuju/Kadang-kadang : 2
4. Sangat Tidak Setuju/Tidak Pernah : 1

H. Uji Coba Instrumen Penelitian

Sebelum instrumen penelitian digunakan dalam penelitian yang sesungguhnya, instrumen tersebut perlu diuji coba terlebih dahulu dengan menggunakan populasi di luar sampel yaitu di kelas X AP SMK Bopkri 1 Yogyakarta sebanyak 27 siswa. Peneliti memilih kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Bopkri 1 Yogyakarta untuk uji coba instrumen dengan asumsi bahwa siswa tersebut memiliki sifat dan karakteristik yang sama yaitu berada pada tingkat dan program keahlian yang sama, yaitu sama-sama kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran, telah mendapatkan standar kompetensi Mengaplikasikan Keterampilan Dasar Komunikasi dan sama-sama sekolah kejuruan kelompok Bisnis dan Manajemen. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kesalahan dan keterandalan butir-butir pertanyaan atau pernyataan instrumen penelitian.

1. Uji Validitas

Suatu instrumen yang valid mempunyai arti bahwa alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen ini disusun berdasarkan pertimbangan rasional yang didukung oleh konsep-konsep teori yang telah disusun sebelumnya.

Pengujian validitas instrumen digunakan teknik *Korelasi Product Moment dari Pearson*, yaitu sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : koefisien korelasi Product Moment

$\sum Y$: jumlah skor variabel Y

$\sum X$: jumlah skor variabel X

n : jumlah sampel

$\sum Y^2$: jumlah skor kuadrat variabel Y

$\sum X^2$: jumlah skor kuadrat variabel X

$\sum XY$: jumlah perkalian antara skor variabel X dengan skor variabel Y.

Suharsimi Arikunto, (2006: 170)

Jika r_{xy} hitung lebih besar atau sama dengan r tabel dengan taraf signifikan 5% maka instrumen yang diujicobakan tersebut dinyatakan valid. Jika r_{xy} hitung lebih kecil dari r tabel dengan taraf signifikan 5% maka instrumen yang diujicobakan tersebut tidak valid. Demi mempermudah perhitungan uji validitas memanfaatkan program komputer *SPSS 13.00 for windows*.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Butir Instrumen Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Variabel	Indikator	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer (X1)		0,835		
	X1.1		0,381	Valid
	X1.2	-0,015	0,381	Tidak Valid
	X1.3	0,756	0,381	Valid
	X1.4	0,761	0,381	Valid
	X1.5	0,867	0,381	Valid
	X1.6	0,795	0,381	Valid
	X1.7	0,685	0,381	Valid
	X1.8	0,783	0,381	Valid
	X1.9	0,709	0,381	Valid
	X1.10	0,808	0,381	Valid
	X1.11	0,021	0,381	Tidak Valid
	X1.12	0,794	0,381	Valid
	X1.13	0,720	0,381	Valid

(Sumber : Data primer diolah, 2013)

Berdasarkan Tabel 3 di atas, diperoleh nilai r_{hitung} dari semua item pada butir instrumen pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer menunjukkan lebih besar dari r_{tabel} , kecuali pada item X1.2 dan X1.11 yang menunjukan r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} . Sehingga item X1.2 dan X1.11 dinyatakan tidak valid, dan tidak dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya. Semua item-item kuesioner tersebut dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya dan hanya kuesioner-kuesioner yang valid yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

Kemudian pengujian validitas untuk butir instrumen metode mengajar guru adalah sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Butir Instrumen Metode Mengajar Guru

Variabel	Indikator	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Metode Mengajar Guru (X2)	X2.1	0,682	0,381	Valid
	X2.2	0,013	0,381	Tidak Valid
	X2.3	0,720	0,381	Valid
	X2.4	-0,014	0,381	Tidak Valid
	X2.5	0,671	0,381	Valid
	X2.6	0,826	0,381	Valid
	X2.7	0,793	0,381	Valid
	X2.8	0,773	0,381	Valid
	X2.9	0,659	0,381	Valid
	X2.10	0,755	0,381	Valid
	X2.11	0,679	0,381	Valid
	X2.12	0,817	0,381	Valid
	X2.13	0,728	0,381	Valid
	X2.14	0,697	0,381	Valid

(Sumber : Data primer diolah, 2013)

Berdasarkan Tabel 4 di atas, diperoleh nilai r_{hitung} dari semua item pada variabel metode mengajar guru menunjukkan lebih besar dari r_{tabel} , kecuali pada item X2.2 dan X2.4 yang menunjukkan r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} . Sehingga item X2.2 dan X2.4 dinyatakan tidak valid, dan tidak dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya. Semua item-item kuesioner tersebut dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya dan hanya kuesioner-kuesioner yang valid yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang baik selain valid juga harus reliabel atau dapat diandalkan. Instrumen dikatakan reliabel jika memberikan hasil yang tetap walaupun dilakukan siapa saja dan kapan saja. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus koefisien Alpha, sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varian butir

σ_t^2 = Varian total.

Suharsimi Arikunto, (2006: 196)

Kemudian hasil perhitungan koefisien korelasi Alpha (r_{11}) diinterpretasikan terhadap koefisien korelasi, yaitu :

Tabel 5. Tabel Interpretasi Nilai r

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,000 – 0,199	Sangat Rendah
0,200 – 0,399	Rendah
0,400 – 0,599	Agak rendah
0,600 – 0,799	Tinggi
0,800 – 1,000	Sangat tinggi

Suharsimi Arikunto, (2006: 276)

Hasil Uji Reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas

Instrumen	<i>Alpha Cronbach</i>	Keterangan
Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer	0,927	Reliabel
Metode Mengajar Guru	0,915	Reliabel

(Sumber : Data primer diolah, 2013)

Berdasarkan Tabel 6 di atas, diperoleh nilai *Alpha Cronbach* dari semua variabel penelitian menunjukkan lebih besar dari nilai 0,6. Menurut Suharsimi Arikunto, apabila nilai *Alpha Cronbach* lebih besar dari 0,6 maka jawaban-jawaban dari responden dapat dikatakan reliabel. Dengan demikian jawaban-jawaban responden dari variabel-variabel penelitian tersebut reliabel, sehingga kuesioner dari variabel-variabel tersebut valid dan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

I. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis Data

a) Uji Linearitas

Uji linieritas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) berbentuk linier atau tidak. Untuk mengetahui linieritas hubungan digunakan analisis varian regresi sederhana dengan menguji signifikansi nilai F. Untuk mengetahui uji linieritas digunakan rumus sebagai berikut :

$$F_{reg} = \frac{RK_{reg}}{RK_{res}}$$

Keterangan:

F_{reg} = Harga F untuk garis regresi

RK_{reg} = Rerata kuadrat regresi

RK_{res} = Rerata kuadrat residu, Sutrisno Hadi (2004: 13)

Harga F hitung kemudian dikonsultasikan dengan harga F tabel dengan taraf signifikansi 5%. Apabila harga F hitung lebih kecil atau sama dengan F tabel maka hubungan variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) dinyatakan linier, sebaliknya jika harga F hitung lebih besar atau sama dengan F tabel maka hubungan variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) dinyatakan tidak linier.

b) Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya multikolinearitas antar variabel bebas, yang dilakukan dengan menyelidiki besarnya korelasi antar variabel tersebut. Untuk mengetahui apakah ada multikolinieritas atau tidak dapat digunakan dengan rumus *Product moment*. Jika hasilnya kurang dari 0,800 maka tidak terkena multikolinearitas (Suharsimi, 2002: 170). Adapun rumus *Product moment* adalah sebagai berikut :

$$r_{x_1x_2} = \frac{N \sum X_1 X_2 - (\sum X_1)(\sum X_2)}{\sqrt{\{N \sum X_1^2 - (\sum X_1)^2\} \{N \sum X_2^2 - (\sum X_2)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{x_1x_2}$ = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = jumlah responden

$\sum X_1$ = jumlah harga dari skor butir X_1

$\sum X_2$ = jumlah harga dari skor butir X_2

$\sum X_1X_2$ = jumlah perkalian antara X_1 dan X_2

$\sum X_1^2$ = jumlah dari X_1^2

$\sum X_2^2$ = jumlah dari X_2^2

2. Pengujian Hipotesis

Analisis yang digunakan untuk menguji model dalam penelitian ini adalah regresi linier sederhana (*Bivariat*) dan regresi linear berganda (*Multivariat*).

a) Analisis Bivariat

Analisis ini digunakan pada hipotesis 1 dan 2. Tahap-tahap yang dilakukan adalah pertama, melakukan regresi linear sederhana (bivariat) antara Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer (variabel independen) dengan variabel Prestasi Belajar (variabel dependen), kedua adalah antara variabel Metode Mengajar Guru (variabel independen) dengan variabel Prestasi Belajar (variabel dependen), Rumus yang digunakan analisis regresi 1 prediktor adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Kriteria

X = prediktor

a = bilangan konstan

b = koefisien prediktor (Sugiyono, 2003: 244)

b) Analisis Multivariat

Teknik ini digunakan untuk menguji hipotesis ketiga, yaitu mencari hubungan antarvariabel bebas dengan variabel terikat. Dalam penelitian ini yaitu untuk menjelaskan pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan metode mengajar guru dengan prestasi belajar standar kompetensi Mengaplikasikan Keterampilan Dasar Komunikasi kelas X kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran.

Uji F digunakan untuk mengetahui signifikansi pengaruh antar variabel. Bila F_{hitung} sama dengan atau lebih besar dari F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% maka signifikan. Sebaliknya bila F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} , maka pengaruh variabel bebas terhadap variabel tergantung tidak signifikan.

- 1) Membuat persamaan garis regresi dengan dua prediktor dengan rumus sebagai berikut:

$$Y = a_1x_1 + a_2x_2 + k$$

Keterangan:

Y = kriterium
 k = bilangan konstanta
 a₁ = koefisien prediktor x₁
 a₂ = koefisien prediktor x₂
 x = prediktor

(Sutrisno Hadi, 2004:18)

Setelah diperoleh harga koefisien prediktor a₁ koefisien a₂ dan konstanta (k), kemudian akan diketahui harga koefisien korelasi tersebut, maka dapat diperoleh persamaan garis regresinya.

- 2) Untuk menguji koefisien regresi ganda diuji dengan rumus:

$$F_{reg} = \frac{R^2(N - m - 1)}{m(1 - R^2)}$$

Keterangan:

F_{reg} = harga F garis regresi
 N = rerata kuadrat garis regresi
 m = kuadrat residu
 R² = koefisien korelasi antara kriterium dengan prediktor
 (Sutrisno Hadi, 2004:23)

- 3) Untuk mencari sumbangan relatif dan sumbangan efektif masing-masing prediktor terhadap kriterium digunakan rumus:

- a) Sumbangan relatif (SR %)

Perhitungan sumbangan relatif digunakan untuk mengetahui besarnya sumbangan masing-masing

variabel bebas terhadap variabel terikat. Sumbangan relatif dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$SR\% = \frac{a \sum xy}{JK_{reg}} \times 100\%$$

keterangan:

SR % = sumbangan relatif dari suatu prediktor

a = koefisien prediktor

$\sum xy$ = jumlah produk antara x dan y

JK_{reg} = jumlah kuadrat regresi

(Sutrisno Hadi, 2004: 37)

b) Sumbangan efektif (SE%)

Perhitungan sumbangan efektif digunakan untuk mengetahui besarnya sumbangan relatif tiap prediktor dari keseluruhan populasi.

Sumbangan efektif dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$SE\% = SR\% \times R^2$$

Keterangan:

SE % : sumbangan efektif dari suatu prediktor

SR % : sumbangan relatif dari suatu prediktor

R^2 : koefisien determinasi

(Sutrisno Hadi, 2004: 39)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui dampak pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan metode mengajar guru terhadap prestasi belajar siswa kelas X Administrasi Perkantoran di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Data yang digunakan merupakan data primer hasil kuesioner yang disebarkan kepada siswa kelas X administrasi perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta yang berjumlah 34 orang.

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta

a. Sejarah Singkat Berdirinya SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta

SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta berdiri sejak tanggal 2 Agustus 1965. Sekolah ini pada mulanya bernama SMEP Muhammadiyah 1 yang kemudian ditingkatkan statusnya menjadi SMEA Muhammadiyah 1 dengan program 4 tahun yang berkedudukan di Jalan Kapas No. 1 Yogyakarta. Pada awal berdirinya sekolah ini memiliki siswa berjumlah 54 orang dengan guru sebanyak 8 orang, sedangkan kegiatan belajar mengajar dilaksanakan pada siang hari.

Pada tahun 1965 sampai dengan tahun 1968 SMEA Muhammadiyah 2 Yogyakarta berstatus terdaftar, baru kemudian tahun 1969 berubah status menjadi berbantuan, selanjutnya pada tahun 1970 berstatus subsidi tidak penuh dengan SK tanggal 10 Agustus 1970. No. 10394/BIKU/SUBS/1970 ditanda tangani oleh Drs. Widodo, SE, jabatan atas nama Menteri

Pendidikan dan Kebudayaan Biro Keuangan. Pada tahun 1985 sekolah ini berubah status menjadi “Diakui”, dengan SK No. 001./C.Kep/1.86 tanggal 6 Januari 1986. Akhirnya pada bulan Januari 1991 memperoleh predikat memuaskan, yaitu berubahnya status dari “Diakui” menjadi “Disamakan”, pada tahun ajaran 1997/1998 diganti nama menjadi SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta dan memiliki status “Terakreditasi A”. Nama-nama Kepala Sekolah yang pernah menjabat sejak berdirinya adalah:

Sejak berdirinya – 1992	: R.H. M Haifani Hilal
Tahun 1992-1993	: Mujiharjono, B.Sc
Tahun 1994-2002	: Sukisno Suryo, M.Pd
Tahun 2002-2003	: Hj. Warsida, SE
Tahun 2003-2009	: Drs. Ahmad Dahlan
Tahun 2009-sekarang	: Drs. Sukirman, M.Pd

b. Visi SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta

Membentuk Kader Unggul, Kuat IMTAQ Tanggap IPTEK dan bermanfaat bagi sesama.

c. Misi SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta

Untuk merealisasikan visi diatas, kami berusaha :

- 1) Membina dan membimbing warga sekolah berkepribadian islami.
- 2) Meningkatkan kualitas manajemen sekolah, SDM dan proses KBM.
- 3) Pengembangan dan pemanfaatan Sarpras dan Unit Produksi.
- 4) Peningkatan kualitas hubungan mutual simbiosis dengan Dunia Usaha dan Industri.

d. Letak dan Kondisi Fisik Sekolah

SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta beralamat di Jalan Tukangan No.1 Yogyakarta, yang memiliki luas tanah 2210 m². Sekolah yang berada di kota Yogyakarta ini merupakan sekolah yang mempunyai potensi yang sangat besar. Sekolah ini berstatus Swasta yang terakreditasi A. Jika dilihat dari letaknya sekolah ini berada di tempat yang kurang kondusif untuk kegiatan belajar mengajar, hal tersebut dikarenakan SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta berada dan berdekatan dengan jalan raya yang sering dilalui oleh kendaraan bermotor, serta letak sekolah ini berdampingan dengan TK Aba Mubarak. Sehingga kurang kondusif untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Pada saat ini SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta sedang dalam renovasi dan pembangunan sehingga kondisinya belum tertata rapi.

Sebelum masa renovasi SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta memiliki struktur bangunan yang standar. Jenis bangunan terdiri atas ruang kelas, ruang perpustakaan, laboratorium, kamar mandi, ruang Kepala Sekolah, ruang Tata Usaha, ruang Guru, gudang, ruang BP, ruang UKS, kantin, dapur, parkir kendaraan dan tempat penjaga. Di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta memiliki 12 kelas yaitu :

Tabel 7. Jumlah Ruang Kelas SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta

No	Jurusan	Kelas	Jumlah
1	Administrasi Perkantoran	X, XI, XII	4
2	Akutansi	X, XI, XII	3
3	Teknik Komputer dan Jaringan	X, XI, XII	5
Total			12

(Sumber: Data Sekunder, 2013)

2. Deskripsi Data Penelitian

Jawaban kuesioner yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis untuk mengetahui deskripsi pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer, dan metode mengajar guru. Dalam hal ini analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif. Data penilaian siswa terhadap masing-masing variabel penelitian adalah sebagai berikut.

a. Variabel Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Data variabel pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer diperoleh melalui kuesioner variabel pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dengan 11 butir pertanyaan dan jumlah responden 34 siswa. Berdasarkan data pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer yang diolah menggunakan program *SPSS Versi 13.0 for windows* maka diperoleh skor tertinggi sebesar 41,00 dan skor terendah sebesar 24,00. Hasil analisis menunjukkan rerata (mean) sebesar 30,85, median 30,50, modus 24,00 dan standar deviasi sebesar 4,77.

Selanjutnya jumlah kelas dapat dihitung dengan menggunakan rumus $1 + 3.3 \log n$, dimana n adalah subjek penelitian. Dari perhitungan diketahui bahwa $n = 34$ sehingga diperoleh banyak kelas $1 + 3.3 \log 34 = 6,05$ dibulatkan menjadi 6 kelas interval. Rentang data dihitung dengan rumus nilai maksimal – nilai minimal, sehingga diperoleh rentang data sebesar $41,00 - 24,00 = 17$. Dengan diketahui rentang data maka dapat diperoleh panjang kelas sebesar 2,8. Tabel distribusi frekuensi variabel pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer disajikan sebagai berikut:

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Variabel Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer

No.	Interval	frekuensi	Persentase
1	38,5 - 41,3	3	8,8%
2	35,6 - 38,4	3	8,8%
3	32,7 - 35,5	5	14,7%
4	29,8 - 32,6	9	26,5%
5	26,9 - 29,7	7	20,6%
6	24,0 - 26,8	7	20,6%
Jumlah		34	100,0%

(Sumber: Hasil olah data, 2013)

Berdasarkan distribusi frekuensi variabel pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer di atas dapat digambarkan grafik sebagai berikut:

//

Gambar 3. Distribusi Frekuensi Variabel Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Berdasarkan tabel dan grafik tersebut, frekuensi variabel pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer sebagian besar terdapat pada interval 29,8-32,6 sebanyak 9 siswa (26,5%), sedangkan paling sedikit

terdapat pada interval 38,5-41,3 dan interval 35,6-38,4 sebanyak 3 siswa (8,8%). Sisanya berada pada interval 32,7-35,5 sebanyak 5 siswa (14,7%), serta interval 26,9-29,7 dan interval 24-26,8 masing-masing sebanyak 7 siswa (20,6%).

Kemudian penentuan kecenderungan variabel, setelah nilai minimum (X_{\min}) dan nilai maksimum (X_{\max}) diketahui yaitu 11 dan 44, maka selanjutnya mencari nilai rata-rata ideal (M_i) dengan rumus $M_i = \frac{1}{2} (X_{\max} + X_{\min})$, mencari standar deviasi ideal (SD_i) dengan rumus $SD_i = \frac{1}{6} (X_{\max} - X_{\min})$. Berdasarkan acuan norma di atas, *mean ideal* variabel pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer adalah 27,5. *Standar deviasi ideal* adalah 5,5. Dari perhitungan di atas dapat dikategorikan dalam 3 kelas sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Baik} &= \geq M_i + 1SD_i \\ &= \geq 33 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Cukup} &= M_i - 1SD_i \text{ sampai dengan } < M_i + 1SD_i \\ &= 22 \text{ sampai dengan } < 33 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kurang} &= < M_i - 1SD_i \\ &= < 22 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat dibuat tabel distribusi kecenderungan variabel pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer sebagai berikut:

Tabel 9. Distribusi Kecenderungan Variabel Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer

No	Skor	Frekuensi		Kategori
		Frekuensi	Persentase %	
1	≥ 33	11	32,4	Baik
2	22 - 32	23	67,6	Cukup
3	< 22	0	0,0	Kurang
Total		34	100,0	

(Sumber: Hasil olah data, 2012)

Berdasarkan distribusi kecenderungan variabel pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer di atas dapat digambarkan diagram pie sebagai berikut:

Gambar 4. Diagram Pie Kecenderungan Variabel pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan mayoritas kecenderungan variabel pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer pada kategori cukup sebesar 67,60%, kemudian kategori baik sebesar 32,40%, dan sisanya pada kategori kurang tidak ada. Dengan demikian dari hasil yang diperoleh

dari tabel dan diagram di atas dapat dikatakan bahwa kecenderungan pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer pada kategori cukup.

b. Variabel Metode Mengajar Guru

Data variabel metode mengajar guru diperoleh melalui kuesioner variabel metode mengajar guru dengan 12 butir pertanyaan dan jumlah responden 34 siswa. Berdasarkan data metode mengajar guru yang diolah menggunakan program *SPSS Versi 13.0 for windows* maka diperoleh skor tertinggi sebesar 48.00 dan skor terendah sebesar 26.00. Hasil analisis menunjukkan rerata (mean) sebesar 34,59; median 35,00; modus 37 dan standar deviasi sebesar 4,98.

Kemudian jumlah kelas dapat dihitung dengan menggunakan rumus $1 + 3.3 \log n$, dimana n adalah subjek penelitian. Dari perhitungan diketahui bahwa $n = 34$ sehingga diperoleh banyak kelas $1 + 3.3 \log 34 = 6,05$ dibulatkan menjadi 6 kelas interval. Rentang data dihitung dengan rumus nilai maksimal – nilai minimal, sehingga diperoleh rentang data sebesar $48.00 - 27.00 = 21$. Dengan diketahui rentang data maka dapat diperoleh panjang kelas sebesar 3,5. Berikut ini disajikan tabel distribusi frekuensi variabel metode mengajar guru:

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Variabel Metode Mengajar Guru

No.	Interval	frekuensi	Persentase
1	45,0 - 48,5	1	2,9%
2	41,4 - 44,9	0	0,0%
3	37,8 - 41,3	7	20,6%
4	34,2 - 37,7	12	35,3%
5	30,6 - 34,1	6	17,6%
6	27,0 - 30,5	8	23,5%
Jumlah		34	100,0%

(Sumber: Hasil olah data, 2013)

Berdasarkan distribusi frekuensi variabel metode mengajar guru pada tabel 10 dapat digambarkan grafik sebagai berikut:

//

Gambar 5. Distribusi Frekuensi Variabel Metode Mengajar Guru

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, frekuensi variabel metode mengajar guru mayoritas pada interval 34,2-37,7 sebanyak 12 siswa (35,3%), sedangkan paling sedikit terletak pada interval 45-48,5 sebanyak 1 siswa (2,9%). Sisanya berada pada interval 27-30,5 sebanyak 8 siswa (23,5%),

interval 30,6-34,1 sebanyak 6 siswa (17,6%), interval 37,8-41,3 sebanyak 7 siswa (20,6%), dan interval 41,4-44,9 tidak ada.

Penentuan kecenderungan variabel, setelah nilai minimum (X_{\min}) dan nilai maksimum (X_{\max}) diketahui yaitu 12 dan 48, maka selanjutnya mencari nilai rata-rata ideal (M_i) dengan rumus $M_i = \frac{1}{2} (X_{\max} + X_{\min})$, mencari standar deviasi ideal (SD_i) dengan rumus $SD_i = \frac{1}{6} (X_{\max} - X_{\min})$. Berdasarkan acuan norma di atas, *mean ideal* variabel metode mengajar guru adalah 30. *Standar deviasi ideal* adalah 6. Dari perhitungan di atas dapat dikategorikan dalam 3 kelas sebagai berikut:

$$\text{Baik} = \geq M_i + 1SD_i$$

$$= \geq 36$$

$$\text{Cukup} = M_i - 1SD_i \text{ sampai dengan } < M_i + 1SD_i$$

$$= 24 \text{ sampai dengan } < 36$$

$$\text{Kurang} = < M_i - 1SD_i$$

$$= < 24$$

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat dibuat tabel distribusi kecenderungan, adapun distribusi kecenderungan variabel metode mengajar guru dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Variabel Metode Mengajar Guru

No	Skor	Frekuensi		Kategori
		Frekuensi	Persentase %	
1	≥ 36	16	47,1	Baik
2	24- 36	18	52,9	Cukup
3	< 24	0	00,0	Kurang
Total		34	100,0	-

(Sumber: Hasil olah data, 2013)

Berdasarkan distribusi frekuensi variabel metode mengajar guru di atas dapat digambarkan diagram pie sebagai berikut:

Gambar 6. Diagram Pie Kecenderungan Variabel Metode Mengajar Guru

Berdasarkan tabel 11 dan diagram pie tersebut kecenderungan variabel metode mengajar guru pada kategori cukup sebesar 52,90%. Selanjutnya pada kategori baik sebesar 47,10%, sedangkan pada kategori rendah tidak ada. Dengan demikian dari hasil yang diperoleh tersebut dapat dikatakan bahwa kecenderungan metode mengajar guru dalam kategori cukup.

c. Variabel Prestasi Belajar

Data variabel prestasi belajar diperoleh melalui nilai rapor dan jumlah responden 34 siswa. Berdasarkan data prestasi belajar yang diolah menggunakan program *SPSS Versi 13.0 for windows* maka diperoleh skor tertinggi sebesar 76.00 dan skor terendah sebesar 67.00. Hasil analisis menunjukkan rerata (mean) sebesar 72.32, median 72.50, modus 73 dan standar deviasi sebesar 1,89.

Selanjutnya jumlah kelas dapat dihitung dengan menggunakan rumus $1 + 3.3 \log n$, dimana n adalah subjek penelitian. Dari perhitungan diketahui bahwa $n = 34$ sehingga diperoleh banyak kelas $1 + 3.3 \log 34 = 6,05$ dibulatkan menjadi 6 kelas interval. Rentang data dihitung dengan rumus nilai maksimal – nilai minimal, sehingga diperoleh rentang data sebesar $76 - 67 = 9$. Dengan diketahui rentang data maka dapat diperoleh panjang kelas sebesar 1,5. Berikut adalah tabel distribusi frekuensi variabel prestasi belajar siswa:

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Variabel Prestasi Belajar

No.	Interval	frekuensi	Persentase
1	75,0 - 76,5	4	11,8%
2	73,4 - 74,9	5	14,7%
3	71,8 - 73,3	14	41,2%
4	70,2 - 71,7	5	14,7%
5	68,6 - 70,1	5	14,7%
6	67,0 - 68,5	1	2,9%
Jumlah		34	100,0%

(Sumber: Hasil olah data, 2013)

Berdasarkan distribusi frekuensi variabel prestasi belajar di atas dapat digambarkan diagram sebagai berikut:

//

Gambar 7. Diagram Distribusi Frekuensi Variabel Prestasi Belajar

Berdasarkan tabel 10 dan gambar 7 menunjukkan bahwa mayoritas frekuensi variabel prestasi belajar terdapat pada interval 71,8-73,32 yakni sebanyak 14 siswa (41,2%), interval 75-76,5 sebanyak 4 siswa (11,8%), interval 67-68,5 sebanyak 1 siswa (2,9%), dan interval 73,4-74,9, interval 70,2-71,7 serta interval 68,6-70,1 masing-masing sebanyak 5 siswa (14,7%).

Penentuan kecenderungan variabel, setelah nilai minimum (X_{\min}) dan nilai maksimum (X_{\max}) diketahui yaitu 67 dan 76, maka selanjutnya mencari nilai rata-rata ideal (M_i) dengan rumus $M_i = \frac{1}{2} (X_{\max} + X_{\min})$, mencari standar deviasi ideal (SD_i) dengan rumus $Sd_i = \frac{1}{6} (X_{\max} - X_{\min})$. Berdasarkan acuan norma di atas, *mean* variabel prestasi belajar adalah 72,3,

dan *standar deviasi ideal* adalah 1,89. Dari perhitungan di atas dapat dikategorikan dalam 3 kelas sebagai berikut:

$$\text{Baik} = \geq M_i + 1SD_i$$

$$= \geq 74,22$$

$$\text{Cukup} = M_i - 1SD_i \text{ sampai dengan } < M_i + 1SD_i$$

$$= 70,42 \text{ sampai dengan } < 74,22$$

$$\text{Kurang} = < M_i - 1SD_i$$

$$= < 70,42$$

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat dibuat tabel distribusi kecenderungan sebagai berikut :

Tabel 13. Distribusi Kecenderungan Variabel Prestasi Belajar Siswa

No	Skor	Frekuensi		Kategori
		Frekuensi	Persentase %	
1	$\geq 74,22$	4	11,8	Baik
2	70,42- 74,21	24	70,6	Cukup
3	$< 70,42$	6	17,6	Kurang
Total		34	100,0	-

(Sumber: Hasil olah data, 2013)

Berdasarkan distribusi frekuensi variabel prestasi belajar di atas dapat digambarkan diagram pie sebagai berikut:

Gambar 8. Diagram Pie Kecenderungan Variabel Prestasi Belajar

Berdasarkan tabel 9 dan gambar 6 di atas menunjukkan bahwa frekuensi variabel prestasi belajar siswa sebagian besar pada kategori cukup sebanyak 24 siswa (70,6%). Selanjutnya yang kedua frekuensi variabel prestasi belajar siswa pada kategori kurang sebanyak 6 siswa (17,6%), dan terakhir frekuensi variabel prestasi belajar siswa pada kategori baik sebanyak 4 siswa (11,8%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan prestasi belajar siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta dalam kategori cukup.

3. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam pembahasan ini adalah regresi. Model ini dipilih untuk mengetahui besarnya dampak pemanfaatan media

pembelajaran berbasis komputer dan metode mengajar guru terhadap prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.

a. Pengujian Persyaratan Analisis

1) Pengujian Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel bebas dengan variabel terikat mempunyai hubungan linier atau tidak dan merupakan syarat digunakannya analisis regresi dan korelasi. Kriteria yang diterapkan untuk menyatakan kelinieran adalah nilai F yang diperoleh kemudian dikonsultasikan dengan nilai F tabel dengan taraf signifikansi 5% jika F hitung lebih kecil atau sama dengan F tabel maka pengaruh variabel linier. Hasil uji linieritas pada variabel pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan metode mengajar guru terhadap prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta adalah sebagai berikut

Tabel 14. Hasil Uji Linieritas

Korelasi	F hitung	Signifikansi	Keterangan
$X_1 \rightarrow Y$	0,715	0,740	Linier
$X_2 \rightarrow Y$	2,067	0,073	Linier

(Sumber: Hasil olah data, 2012)

Hasil uji linieritas pada tabel di atas dapat diketahui bahwa variabel independen terhadap variabel dependen mempunyai nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$), hal ini menunjukkan bahwa semua variabel penelitian adalah linier. Hubungan antara variabel pemanfaatan

media pembelajaran berbasis komputer (X_1) dengan prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta (Y) bersifat linier dengan nilai signifikansi 0,740 (lebih besar dari 0,05). Hubungan antara variabel metode mengajar guru (X_2) dengan prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta (Y) bersifat linier, karena signifikasinya sebesar 0,073.

Selanjutnya apabila harga F yang diperoleh dikonsultasikan dengan harga F tabel, dimana harga F hitung lebih kecil atau sama dengan harga F tabel pada taraf signifikansi 5%, maka korelasi antara variabel bebas dengan variabel terikat bersifat linier. Hasil uji linieritas pada penelitian ini juga menunjukkan untuk variabel pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer (X_1) dengan prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta (Y) bersifat linear karena nilai F hitung lebih kecil dari harga F tabel ($0,715 < 2,33$), dan untuk metode mengajar guru (X_2) dengan prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta (Y) bersifat linier karena nilai F hitung lebih kecil dari harga F tabel ($2,067 < 2,28$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hubungan kedua variabel bebas dengan variabel terikat linier.

2) Pengujian Uji Multikolinieritas

Dalam uji multikolinieritas, menuntut bahwa antara variabel bebas tidak boleh ada korelasi yang sangat tinggi, yaitu apabila harga r hitung lebih besar 0,8. Untuk menguji multikolinieritas menggunakan korelasi

Product moment guna menghitung korelasi antar variabel bebas yang satu dengan variabel bebas yang lain. Uji multikolinieritas dilakukan sebagai syarat digunakannya analisis regresi ganda. Hasil uji multikolinearitas disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 15. Hasil Uji Multikolinieritas

Variabel	<i>Pearson Correlation</i>	Keterangan
Pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer	0,650	Non Multikolinieritas
Metode mengajar guru	0,650	Non Multikolinieritas

(Sumber : Hasil olah data, 2013)

Hasil perhitungan diperoleh nilai r hitung sebesar 0,650 dan 0,650, nilai ini menunjukkan lebih kecil dari 0,8. Menurut Suharsimi Arikunto, apabila nilai *Pearson Correlation* menunjukkan kurang dari atau lebih kecil dari 0,8 maka tidak terjadi interkorelasi yang tinggi antar variabel bebas. Jadi dapat disimpulkan bahwa kedua variabel bebas tersebut tidak terjadi multikolinearitas sehingga dapat dilanjutkan untuk penelitian selanjutnya.

b. Pengujian Hipotesis

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan metode mengajar guru terhadap prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Analisis yang dilakukan untuk pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah analisis regresi.

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas permasalahan yang dirumuskan. Oleh karena itu, jawaban sementara ini harus diuji kebenarannya secara empirik. Hasil analisis setelah dilakukan uji prasyarat analisis yang hasilnya variabel linier, dan tidak terjadi multikolinieritas, maka dapat dilakukan pengujian hipotesis menggunakan regresi. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik regresi. Penjelasan tentang hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

1) Uji Hipotesis 1

Hipotesis yang pertama dalam penelitian ini adalah “Terdapat dampak positif pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer terhadap prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta”. Untuk menguji hipotesis tersebut maka digunakan analisis regresi sederhana.

Tabel 16. Hasil Regresi Sederhana (X_1 -Y)

Variabel	Koefisien
X_1	0,281
Konstanta	63,644
r^2	0,507
t_{hitung}	5,735

(Sumber: Data Primer, 2013)

a) Persamaan Garis Regresi

Berdasarkan tabel di atas, maka persamaan garis regresi dapat dinyatakan dalam persamaan sebagai berikut:

$$Y = 63,644 + 0,281 X_1$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai koefisien X_1 sebesar 0,281 yang berarti apabila nilai pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer (X_1) meningkat 1 poin maka prestasi belajar (Y) akan meningkat sebesar 0,281 poin.

b) Koefisien Determinasi (r^2)

Koefisien determinasi menunjukkan tingkat ketepatan garis regresi. Garis regresi digunakan untuk menjelaskan proporsi dari ragam prestasi belajar (Y) yang diterangkan oleh variabel independennya. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan program *SPSS versi 13.00* menunjukkan r^2 sebesar 0,507. Nilai tersebut berarti 50,7% perubahan pada variabel prestasi belajar (Y) dapat diterangkan oleh variabel pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer (X_1), sedangkan 49,3% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dianalisis.

c) Pengujian Signifikansi Regresi Sederhana dengan Uji t

Pengujian signifikansi bertujuan untuk mengetahui signifikansi dampak positif pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer (X_1) terhadap prestasi belajar (Y). Hipotesis yang diuji adalah hipotesis nihil yang berbunyi terdapat dampak positif

pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer terhadap prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Uji signifikansi menggunakan uji t.

Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai t sebesar 5,735. Jika dibandingkan dengan nilai t_{tabel} sebesar 2,042 pada taraf signifikansi 5%, maka nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga hipotesis pertama diterima. Hal ini berarti bahwa terdapat dampak positif pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer (X_1) terhadap terhadap prestasi belajar (Y).

2) Uji Hipotesis 2

Hipotesis yang kedua menyatakan bahwa “Terdapat dampak metode mengajar guru terhadap prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta”. Untuk menguji hipotesis tersebut maka digunakan analisis regresi sederhana.

Tabel 17. Hasil Regresi Sederhana (X_2 -Y)

Variabel	Koefisien
X_2	0.262
Konstanta	63,255
r^2	0.479
t_{hitung}	5.423

(Sumber: Data Primer, 2013)

a) Persamaan Garis Regresi

Berdasarkan tabel di atas maka persamaan garis regresi dapat dinyatakan dalam persamaan sebagai berikut:

$$Y = 63,255 + 0,262 X_2$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai koefisien X_2 sebesar 0,262 yang berarti apabila nilai metode mengajar guru (X_2) meningkat 1 poin maka prestasi belajar (Y) akan meningkat sebesar 0,262 poin.

b) Koefisien Determinasi (r^2)

Koefisien determinasi menunjukkan tingkat ketepatan garis regresi. Garis regresi digunakan untuk menjelaskan proporsi dari ragam prestasi belajar (Y) yang diterangkan oleh variabel independennya. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan program *SPSS versi 13.00* menunjukkan r^2 sebesar 0,479. Nilai tersebut berarti 47,9% perubahan pada variabel prestasi belajar (Y) dapat diterangkan oleh variabel metode mengajar guru (X_2), sedangkan 52,1% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dianalisis.

c) Pengujian Signifikansi Regresi Sederhana dengan uji t

Pengujian signifikansi bertujuan untuk mengetahui signifikansi dampak metode mengajar guru (X_2) terhadap prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta (Y). Hipotesis yang diuji adalah hipotesis nihil yang berbunyi terdapat dampak metode mengajar guru terhadap prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Uji signifikansi menggunakan uji t. Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 5,423. Jika dibandingkan dengan nilai t_{tabel} sebesar 2,042 pada taraf signifikansi 5%, maka nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga hipotesis pertama diterima. Hal ini

berarti bahwa terdapat pengaruh positif antara dampak metode mengajar guru (X_2) terhadap terhadap prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta (Y).

3) Uji Hipotesis 3

Hipotesis ketiga dalam penelitian ini, dilakukan dengan menggunakan analisis regresi berganda. Hipotesis ini menyatakan bahwa “terdapat dampak pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan metode mengajar guru terhadap prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta”. Uji hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan analisis regresi berganda. Pembuktian hipotesis berdasarkan pada nilai signifikansi yang diperoleh dari hasil penelitian dibandingkan dengan nilai taraf signifikansi 5%, apabila nilai signifikansi yang diperoleh dari penelitian kurang dari 0,05, maka hipotesis tersebut diterima, begitu pula sebaliknya. Rangkuman hasil analisis regresi berganda dalam penelitian ini dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 18. Hasil Analisis Regresi Berganda

F hitung	F tabel	Sig	R²
23,050	3,30	0,000	0,598

(Sumber: Hasil olah data, 2012)

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui dampak pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan metode

mengajar guru secara bersama-sama terhadap prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta dengan nilai F hitung sebesar 23,050 lebih besar dari F tabel ($23,050 < 3,30$) dan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Berdasarkan hasil tersebut, maka hipotesis ketiga dalam penelitian ini **diterima**. Hasil analisis regresi ini dapat diketahui terdapat dampak pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan metode mengajar guru terhadap prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.

a) Persamaan Garis Regresi

Berdasarkan hasil analisis regresi, maka persamaan garis regresi dapat dinyatakan dalam persamaan sebagai berikut:

$$Y = 61,588 + 0,179 X_1 + 0,150 X_2$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai koefisien X_1 sebesar 0,179 yang berarti nilai pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer X_1 meningkat 1 poin maka prestasi belajar (Y) akan meningkat 0,179 poin dengan asumsi X_2 tetap. Selanjutnya koefisien X_2 sebesar 0,150 yang berarti apabila nilai metode mengajar guru X_2 meningkat 1 poin maka pertambahan nilai pada prestasi belajar (Y) akan meningkat 0,150 dengan asumsi X_1 tetap.

b) Koefisien Determinasi

Pengujian dimaksud untuk mengetahui tingkat ketepatan yang paling baik dalam analisis regresi yang dinyatakan dengan koefisien

determinasi majemuk (R^2). Semakin besar nilai $R^2 = 1$, berarti variable prediktor berpengaruh sempurna terhadap variabel kriterium, sebaliknya jika $R^2 = 0$ berarti independen variabel tidak berpengaruh terhadap dependen variabel. Hasil analisis diperoleh koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,598 atau 59,8%. Hasil ini mengindikasikan bahwa prestasi belajar dapat dijelaskan oleh variabel pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan metode mengajar guru sebesar 59,8%, sedangkan sisanya sebesar 40,2% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti.

c) Sumbangan Efektif (SE) dan Sumbangan Relatif (SR)

Berdasarkan hasil analisis regresi ganda dapat diketahui besarnya Sumbangan Efektif (SE) dan Sumbangan Relatif (SR) masing-masing variabel bebas (pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan metode mengajar guru) terhadap variabel terikat (prestasi belajar). Besarnya bobot sumbangan efektif untuk masing masing variabel bebas dan variabel terikat pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 19. Bobot sumbangan masing-masing variabel bebas

Variabel Penelitian	Efektif (%)	Relatif (%)
Pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer	32,3%	54,0%
Metode mengajar guru	27,5%	46,0%
Total	59,8%	100,0%

(Sumber: Hasil olah data, 2013)

Hasil di atas menunjukkan besarnya sumbangan masing-

masing variabel. Variabel pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer mempunyai sumbangan efektif sebesar 32,3%. Variabel metode mengajar guru mempunyai sumbangan efektif sebesar 27,5%. Selain diketahui besarnya sumbangan efektif untuk masing-masing variabel, tabel di atas juga menunjukkan besarnya sumbangan relatif untuk masing-masing variabel bebas. Variabel pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer sebesar 54,0%. Variabel metode mengajar guru mempunyai sumbangan relatif sebesar 46,0%.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Dampak Positif dan Signifikan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat dampak positif pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer terhadap prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta, hal ini dibuktikan dari nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($5,735 > 2,042$) dan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Sumbangan efektif untuk pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer terhadap prestasi belajar sebesar 32,3%. Hasil penelitian ini juga senada dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Vendra Tara Setiyawan (2012) yang menunjukkan bahwa terdapat

pengaruh positif dan signifikan penggunaan media pembelajaran dengan prestasi belajar siswa

Sumber-sumber belajar berpengaruh baik langsung maupun tidak langsung untuk keberhasilan pembelajaran (Wina Sanjaya, 2009: 9). Berdasarkan pendapat tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran apalagi berbasis komputer dapat berpengaruh pada prestasi belajar. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Arif S Sadiman, dkk (2009: 39) bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menambah motivasi belajar siswa, sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk atau segala macam saluran penyampaian pesan atau informasi pembelajaran, yang dapat berbentuk orang atau guru, alat-alat elektronik, media cetak, media audio, media audiovisual, multimedia dan sebagainya. Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, pihak sekolah harus dapat menyesuaikan dengan perkembangan dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis komputer. Dengan pemanfaatan pembelajaran berbasis komputer dalam pembelajaran akan meningkatkan ketertarikan siswa, karena dalam pembelajaran berbasis komputer ini melibatkan unsur-unsur indera sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar.

Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran yang diberikan, yang kemudian dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan selanjutnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan demikian semakin baik pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer, maka semakin baik pula prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.

2. Dampak Positif dan Signifikan Metode Mengajar Guru terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat dampak positif metode mengajar guru terhadap prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta, hal ini dibuktikan dari nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($5,423 > 2,042$) dan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Sumbangan efektif dari metode mengajar guru terhadap prestasi belajar sebesar 27,5%.

Dalam pembelajaran guru memerlukan metode guna memperlancar kegiatan pembelajaran. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain (2006: 83) metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan dalam hal ini suatu cara yang digunakan guru untuk mengajar. Penggunaan metode yang tepat akan turut menentukan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Menurut E. Mulyasa

(2006: 107) mengemukakan bahwa ada berbagai metode pembelajaran misalnya metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, dan metode latihan dan lain sebagainya.

Dengan metode yang tepat, maka penyampaian materi yang disampaikan oleh guru akan mudah diserap dengan baik oleh siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Semakin baik metode mengajar guru, maka semakin baik pula prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.

3. Dampak Positif dan Signifikan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer dan Metode Mengajar Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat dampak positif dan signifikan pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan metode mengajar guru terhadap prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta, hal ini dibuktikan dari nilai F hitung sebesar 23,050 lebih besar dari F tabel ($23,050 < 3,30$) dan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Sumbangan efektif dari kedua variabel tersebut sebesar 59,8%.

Prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Slameto (2010: 132) “prestasi belajar dipengaruhi oleh faktor intern dan ekstern. Faktor intern seperti faktor jasmaniah, faktor psikologis dan kelelahan. Sedangkan faktor eksternal seperti faktor keluarga, faktor

sekolah, faktor masyarakat”. Faktor sekolah berkaitan dengan fasilitas media pembelajaran dan metode mengajar guru. Hal ini berarti pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan metode mengajar guru berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Pendapat tersebut juga didukung oleh pendapat Muhibbin (2006: 139) bahwa diantara faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah faktor eksternal siswa seperti media pembelajaran dan faktor pendekatan belajar seperti metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semakin baik pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan metode mengajar guru, maka semakin baik prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan tentang mengetahui dampak pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan metode mengajar guru terhadap prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat dampak positif dan signifikan pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer terhadap prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta, hal ini dibuktikan dari nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($5,735 > 2,042$) dan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Variabel pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer mempunyai pengaruh yang positif terhadap prestasi belajar siswa. Dengan adanya dampak positif ini, menginformasikan bahwa semakin baik pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer menjadikan prestasi belajar siswa juga semakin baik.
2. Terdapat dampak positif dan signifikan metode mengajar guru terhadap prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta, hal ini dibuktikan dari nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($5,423 > 2,042$) dan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Variabel metode mengajar guru mempunyai pengaruh yang

positif terhadap prestasi belajar siswa. Dengan demikian, jika metode mengajar guru baik maka prestasi belajar siswa juga semakin baik.

3. Terdapat dampak positif dan signifikan pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan metode mengajar guru terhadap prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta, hal ini dibuktikan dari nilai F hitung sebesar 23,050 lebih besar dari F tabel ($23,050 < 3,30$) dan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Variabel pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan metode mengajar guru secara bersama-sama mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa, sehingga dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan metode mengajar guru yang baik maka dapat dipastikan prestasi belajar siswa akan baik pula.
4. Besarnya koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,598 atau 59,8%. Hasil ini mengindikasikan bahwa prestasi belajar siswa dapat dijelaskan oleh variabel pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan metode mengajar guru sebesar 59,8%, sedangkan sisanya sebesar 40,2% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti. Sumbangan efektif (SE) dari kedua variabel dalam penelitian ini sebesar 59,8%. Variabel pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer mempunyai sumbangan efektif sebesar 32,3%, dan variabel metode mengajar guru mempunyai sumbangan efektif sebesar 27,5%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka disarankan sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Mengingat pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer memiliki dampak yang positif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa, maka seorang guru sebaiknya dapat untuk lebih mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer. Seperti penambahan berbagai macam aplikasi program komputer yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang tentunya disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan pada peserta didik, seperti *macromedia flash player*, *swishmax*, dan aplikasi program lainya yang lebih dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas.

Hendaknya guru lebih aktif dan selektif dalam menggunakan metode mengajar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga membuat siswa lebih tertarik untuk belajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Misalnya pada pembelajaran Mengaplikasikan Keterampilan Dasar Komunikasi dapat menggunakan metode *learning cooperative* tipe *Student Team Achievmment Division (STAD)*, *Teams-Games-Tournament (TGT)*, dan *Learning Together*.

2. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini memberikan informasi bahwa faktor pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan metode mengajar guru memberikan

sumbangan sebesar 59,80%. Untuk itu perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar Mengaplikasikan Keterampilan Dasar Komunikasi, karena prestasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan metode mengajar guru dalam proses belajar mengajar, tetapi masih banyak faktor lain yang mempengaruhinya, seperti minat belajar siswa dan lingkungan belajar, sehingga nantinya diharapkan dapat menyempurnakan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ana Iparianti. (2008). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Menggunakan Perlatan Kantor Siswa Kelas XI SMKN 4 Klaten Tahun Ajaran 2007/2008. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi UNY.
- Arief S. Sardiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan : Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad Azhar. (2008). *Media Pembelajaran* .Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bambang Warsita, M.Pd. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas RI.
- Euis Honiatri. (2010). *Mengaplikasikan Keterampilan Dasar Komunikasi*. Bandung: ARMICO.
- Hisyam Zaini, Dkk. (2010). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD.
- Muhibbin Syah. (2006). *Psikologi Pendidikan dan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2004). *Implementasi kurikulum 2004: panduan pembelajaran KBK*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana dan Rivai. (1989). *Media Pengajaran : penggunaan dan pembuatannya*. Bandung: CV Sinar Baru Bandung.
- Ngalim Purwanto. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- FISE UNY. (2011). *Pedoman Tugas Akhir*. Yogyakarta: UNY.
- Samana. (1990). *Media Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Santoso, S. (2010). *SPSS Ststistik Parametrik*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

- Sardiman, AM. (2005). *Media Pendidikan Media Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiharto, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2002). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutrisno Hadi. (2004). *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Syaiful Bahri Djarmah dan Aswan Zain. (1997). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Vendra Tara Setiyawan. (2012). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran Standar Kompetensi Mengelola Peralatan Kantor SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2010/2011*. Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial UNY
- Wina Sanjaya. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

ANGKET PENELITIAN DAN

DAFTAR NILAI SISWA

Kepada Yth.

Adik-adik Siswa Kelas X AP SMK BOPKRI 1 Yogyakarta

Di Yogyakarta

Adik-adik kelas X Administrasi Perkantoran SMK Bopkri 1 Yogyakarta yang terhormat, ditengah-tengah kesibukan adik-adik semua perkenankanlah saya meminta kesediaannya untuk mengisi angket penelitian (uji instrumen) dalam rangka menyelesaikan tugas akhir dengan judul “**Dampak Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer dan Metode Mengajar Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa**”.

Angket tersebut dimaksud untuk mengumpulkan data tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan metode mengajar guru. Untuk itu saya sangat mengharapkan agar adik-adik dapat memberikan jawaban yang sejujur-jujurnya sesuai dengan keadaan adik-adik sebenarnya. Jawaban yang adik-adik berikan tidak akan berpengaruh terhadap nilai rapor adik-adik di sekolah. Atas bantuan dan partisipasi adik-adik semua, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Januari 2013

Peneliti

Gilang Sunu Aditya Putra

Variabel Penelitian

Variabel Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Standar Kompetensi Mengaplikasikan Keterampilan Dasar Komunikasi

A. Identitas Responden

Nama :

No. Presensi :

Jenis Kelamin :

B. Petunjuk Pengisian

- a. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang paling sesuai
- b. Jawaban yang Saudara berikan tidak akan mempengaruhi nilai belajar/rapor anda, maka sudilah menjawab pertanyaan-pertanyaan dibawah ini sesuai dengan pendapat atau keyakinan anda sendiri.

Keterangan :

Selalu : (SL)

Sering : (SR)

Jarang : (JR)

Tidak Pernah : (TP)

Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer

No	Pertanyaan	SL	SR	JR	TP
1	Guru menggunakan media pembelajaran berbasis komputer setiap menerangkan materi				

	pembelajaran				
2	Guru dalam memberikan tugas maupun materi pembelajaran pasti menggunakan media pembelajaran berbasis komputer				
3	Media pembelajaran berbasis komputer juga digunakan oleh guru untuk menampilkan pertanyaan-pertanyaan pada saat evaluasi				
4	Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer pada proses pembelajaran menarik perhatian saya sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar				
5	Saya merasa bosan jika guru tidak menggunakan media pembelajaran berbasis komputer				
6	Saya dapat menerima materi yang disampaikan oleh guru apabila guru dalam menerangkan materi menggunakan media pembelajaran berbasis komputer				
7	Guru menggunakan media pembelajaran berbasis komputer pada semua materi yang disampaikan, baik materi berupa teori maupun praktik				
8	Guru tetap menggunakan media pembelajaran berbasis komputer meskipun para siswa meminta untuk menggunakan media pembelajaran yang lain				

9	Guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran selain media pembelajaran berbasis komputer pada saat mengajar				
10	Guru tetap menggunakan media pembelajaran komputer di laboratorium komputer apabila media pembelajaran komputer di kelas mengalami kerusakan				
11	Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer oleh guru dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalisasi (dalam bentuk kata-kata)				
12	Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer oleh guru membuat suasana pembelajaran lebih interaktif				
13	Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer oleh guru memudahkan saya untuk memahami materi-materi yang disampaikan				

Variabel Penelitian

Variabel Metode Mengajar Guru pada Standar Kompetensi Mengaplikasikan Keterampilan Dasar Komunikasi

A. Identitas Responden

Nama :

No. Presensi :

Jenis Kelamin :

B. Petunjuk Pengisian

- a. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang paling sesuai
- b. Jawaban yang Saudara berikan tidak akan mempengaruhi nilai belajar/rapor anda, maka sudilah menjawab pertanyaan-pertanyaan dibawah ini sesuai dengan pendapat atau keyakinan anda sendiri.

Keterangan :

Selalu : (SL)

Sering : (SR)

Jarang : (JR)

Tidak Pernah : (TP)

Metode Mengajar Guru

No	Pertanyaan	SL	SR	JR	TP
1	Pada awal proses pembelajaran guru memberitahukan pokok-pokok pelajaran yang akan diajarkan				

2	Guru menyampaikan materi dengan cakupan pengetahuan yang lebih luas terhadap materi yang sedang disajikan				
3	Guru dalam menyampaikan materi tidak terlalu terpaku pada buku pendamping/modul				
4	Guru dalam menjelaskan materi tidak membosankan				
5	Guru menggunakan metode mengajar yang berbeda tiap pertemuan				
6	Metode mengajar guru dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas				
7	Metode mengajar guru cenderung monoton dan membosankan				
8	Metode mengajar yang digunakan guru tidak membosankan dan cenderung variatif				
9	Metode mengajar guru dirasa dapat meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran				
10	Guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang tenang dan nyaman				
11	Guru dalam mengajar menggunakan waktu mengajar yang optimal				
12	Guru dalam menerangkan materi pembelajaran melakukan kontak pandang kepada seluruh siswa				

13	Guru menggunakan kata-kata yang dapat dimengerti oleh saya				
14	Pada akhir kegiatan pembelajaran di kelas, guru menyimpulkan materi terhadap proses pembelajaran yang baru saja dilaksanakan				

Kepada Yth.

Adik-adik Siswa Kelas X AP SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum Wr.Wb

Adik-adik kelas X Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta yang terhormat, ditengah-tengah kesibukan adik-adik semua perkenankanlah saya meminta kesediaannya untuk mengisi angket penelitian dalam rangka menyelesaikan tugas akhir dengan judul “**Dampak Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer dan Metode Mengajar Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa**”.

Angket tersebut dimaksud untuk mengumpulkan data tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan metode mengajar guru. Untuk itu saya sangat mengharapkan agar adik-adik dapat memberikan jawaban yang sejujur-jujurnya sesuai dengan keadaan adik-adik sebenarnya. Jawaban yang adik-adik berikan tidak akan berpengaruh terhadap nilai rapor adik-adik di sekolah. Atas bantuan dan partisipasi adik-adik semua, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, Februari 2013

Peneliti

Gilang Sunu Aditya Putra

Variabel Penelitian

Variabel Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Standar Kompetensi Mengaplikasikan Keterampilan Dasar Komunikasi

C. Identitas Responden

Nama :

No. Presensi :

Jenis Kelamin :

D. Petunjuk Pengisian

- c. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang paling sesuai
- d. Jawaban yang Saudara berikan tidak akan mempengaruhi nilai belajar/rapor anda, maka sudilah menjawab pertanyaan-pertanyaan dibawah ini sesuai dengan pendapat atau keyakinan anda sendiri.

Keterangan :

Selalu : (SL)

Sering : (SR)

Jarang : (JR)

Tidak Pernah : (TP)

Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer

No	Pertanyaan	SL	SR	JR	TP
1	Guru menggunakan media pembelajaran berbasis komputer setiap menerangkan materi				

	pembelajaran				
2	Media pembelajaran berbasis komputer juga digunakan oleh guru untuk menampilkan pertanyaan-pertanyaan pada saat evaluasi				
3	Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer pada proses pembelajaran menarik perhatian saya sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar				
4	Saya merasa bosan jika guru tidak menggunakan media pembelajaran berbasis komputer				
5	Saya dapat menerima materi yang disampaikan oleh guru apabila guru dalam menerangkan materi menggunakan media pembelajaran berbasis komputer				
6	Guru menggunakan media pembelajaran berbasis komputer pada semua materi yang disampaikan, baik materi berupa teori maupun praktik				
7	Guru tetap menggunakan media pembelajaran berbasis komputer meskipun para siswa meminta untuk menggunakan media pembelajaran yang lain				
8	Guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran selain media pembelajaran berbasis komputer pada saat mengajar				

9	Guru tetap menggunakan media pembelajaran komputer di laboratorium komputer apabila media pembelajaran komputer di kelas mengalami kerusakan				
10	Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer oleh guru membuat suasana pembelajaran lebih interaktif				
11	Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer oleh guru memudahkan saya untuk memahami materi-materi yang disampaikan				

Variabel Penelitian

Variabel Metode Mengajar Guru pada Standar Kompetensi Mengaplikasikan Keterampilan Dasar Komunikasi

B. Identitas Responden

Nama :

No. Presensi :

Jenis Kelamin :

C. Petunjuk Pengisian

c. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang paling sesuai

d. Jawaban yang Saudara berikan tidak akan mempengaruhi nilai belajar/rapor anda, maka sudilah menjawab pertanyaan-pertanyaan dibawah ini sesuai dengan pendapat atau keyakinan anda sendiri.

Keterangan :

Selalu : (SL)

Sering : (SR)

Jarang : (JR)

Tidak Pernah : (TP)

Metode Mengajar Guru

No	Pertanyaan	SL	SR	JR	TP
1	Pada awal proses pembelajaran guru memberitahukan pokok-pokok pelajaran yang akan diajarkan				

2	Guru dalam menyampaikan materi tidak terlalu terpaku pada buku pendamping/modul				
3	Guru menggunakan metode mengajar yang berbeda tiap pertemuan				
4	Metode mengajar guru dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas				
5	Metode mengajar guru cenderung monoton dan membosankan				
6	Metode mengajar yang digunakan guru tidak membosankan dan cenderung variatif				
7	Metode mengajar guru dirasa dapat meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran				
8	Guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang tenang dan nyaman				
9	Guru dalam mengajar menggunakan waktu mengajar yang optimal				
10	Guru dalam menerangkan materi pembelajaran melakukan kontak pandang kepada seluruh siswa				
11	Guru menggunakan kata-kata yang dapat dimengerti oleh saya				
12	Pada akhir kegiatan pembelajaran di kelas, guru menyimpulkan materi terhadap proses pembelajaran yang baru saja dilaksanakan				

LAMPIRAN 2

DATA HASIL PENELITIAN

DATA UJI INSTRUMEN

NO	Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer													JML
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	46
2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	28
3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	2	3	4	47
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26
5	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	28
6	2	2	2	3	2	2	3	2	1	1	2	2	2	26
7	2	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	2	4	27
8	2	3	3	4	2	3	1	2	3	2	1	3	4	33
9	3	2	2	3	4	3	2	4	4	2	3	4	4	40
10	4	2	4	4	4	3	4	2	4	4	3	4	4	46
11	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	4	26
12	3	2	3	4	2	2	2	1	2	1	3	3	4	32
13	4	2	2	4	1	3	3	2	2	1	2	4	3	33
14	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	24
15	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	17
16	2	2	2	3	2	2	2	2	4	2	2	2	2	29
17	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	46
18	3	2	2	3	3	3	2	4	4	2	3	4	4	39
19	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	47
20	4	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	4	33
21	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	24
22	4	2	2	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	45
23	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	23
24	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	24
25	2	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	2	1	24
26	3	2	2	3	1	2	2	2	3	2	2	3	2	29
27	3	2	3	4	2	1	2	2	3	4	2	2	3	33

NO	Metode Mengajar Guru														JML
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	3	2	4	1	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	49
2	3	4	4	2	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	50
3	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
4	3	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	30
5	3	3	4	2	2	2	3	2	4	2	4	4	4	4	43
6	4	2	4	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3	4	46
7	2	1	2	4	1	1	2	1	2	2	1	2	3	2	26
8	4	3	3	4	4	2	2	2	1	2	4	4	2	4	41
9	3	3	3	2	2	2	2	2	3	1	2	3	2	3	33
10	3	3	1	3	3	3	1	3	3	3	4	4	4	3	41
11	1	1	2	1	1	1	1	3	1	2	1	2	3	2	22
12	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
13	4	2	4	2	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	47
14	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	45
15	2	2	2	2	1	2	2	1	4	2	2	2	2	4	30
16	3	3	4	2	2	4	3	4	4	4	3	4	4	4	48
17	4	1	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
18	3	3	3	2	2	2	2	2	3	1	2	3	2	3	33
19	2	3	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	49
20	2	4	2	4	1	2	2	2	1	2	2	2	2	3	31
21	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	53
22	2	3	3	3	3	3	1	1	3	1	3	2	2	1	31
23	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	4	2	2	2	25
24	4	2	3	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	50
25	4	4	2	1	1	1	4	1	2	2	4	4	4	3	37
26	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	33
27	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	1	33

DATA PENELITIAN

NO	SKOR JAWABAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER											JML
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	3	3	2	1	2	3	4	1	1	1	4	25
2	4	4	4	2	2	3	1	2	1	2	2	27
3	4	4	4	4	4	4	1	4	2	4	4	39
4	2	2	3	3	1	4	4	3	1	4	4	31
5	4	4	4	2	2	3	1	2	1	2	2	27
6	3	3	3	1	4	2	2	2	1	2	3	26
7	4	4	4	4	4	4	2	4	1	4	2	37
8	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24
9	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	41
10	3	3	3	1	4	3	3	3	1	2	3	29
11	4	2	2	1	1	4	1	2	1	2	4	24
12	4	2	2	1	1	2	1	2	1	4	4	24
13	4	2	4	4	2	2	2	4	2	4	4	34
14	4	4	4	4	4	4	2	4	1	4	4	39
15	3	4	2	1	3	3	2	1	1	4	4	28
16	3	4	4	3	4	2	2	2	1	2	3	30
17	3	3	3	1	4	3	3	3	1	2	3	29
18	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	29
19	3	3	2	1	2	3	4	1	1	1	4	25
20	2	3	3	2	4	3	2	4	3	4	4	34
21	4	2	4	3	4	4	2	3	1	2	3	32
22	2	4	2	1	3	2	4	3	2	4	4	31
23	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	2	35
24	3	4	4	3	4	2	2	2	1	2	3	30
25	3	4	4	3	4	2	2	2	1	2	3	30
26	4	4	3	1	3	3	2	3	1	4	4	32
27	3	3	3	2	2	3	4	2	4	4	3	33
28	4	2	4	3	4	4	2	3	1	2	3	32
29	2	4	2	1	3	2	4	3	2	4	4	31
30	4	4	4	4	4	4	1	4	3	2	4	38
31	4	4	4	1	3	4	1	4	4	4	2	35
32	2	2	2	3	3	3	2	2	1	2	2	24
33	2	2	3	4	4	2	1	2	1	3	4	28
34	3	4	4	1	3	3	2	4	4	4	4	36

No	SKOR JAWABAN METODE MENGAJAR GURU												JML
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	4	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	29
2	4	2	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	28
3	4	3	4	4	3	3	4	2	2	4	4	1	38
4	4	1	4	3	3	3	4	2	4	3	2	4	37
5	3	4	1	3	3	2	4	3	4	4	3	3	37
6	3	3	1	3	3	3	4	3	3	3	3	3	35
7	4	2	4	4	2	3	4	2	3	3	2	4	37
8	4	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	32
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
10	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	28
11	3	4	3	3	3	2	4	2	3	1	3	4	35
12	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	34
13	4	3	3	4	4	3	4	2	2	3	2	2	36
14	4	2	2	4	2	4	4	3	4	3	4	4	40
15	4	2	4	4	3	2	4	4	3	4	4	2	40
16	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	27
17	3	4	3	3	2	4	2	3	4	1	3	4	36
18	3	2	2	2	3	4	2	2	3	2	3	4	32
19	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	28
20	4	2	2	4	2	4	4	4	3	3	4	4	40
21	3	2	2	3	2	3	4	2	3	3	2	3	32
22	4	2	3	4	2	2	4	4	3	2	2	3	35
23	4	2	2	4	2	4	4	4	3	3	4	4	40
24	3	3	4	4	2	2	3	3	3	3	4	3	37
25	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	4	4	32
26	3	3	1	3	3	3	4	3	3	3	3	3	35
27	2	2	2	3	3	2	2	1	2	4	2	2	27
28	3	3	2	3	3	3	4	2	3	3	4	4	37
29	4	2	2	3	2	3	4	4	3	2	2	3	34
30	4	2	2	4	2	4	4	4	4	3	3	4	40
31	4	2	4	4	2	2	4	4	4	4	2	1	37
32	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	26
33	2	2	4	2	4	2	2	2	1	1	4	2	28
34	4	2	4	4	2	4	4	2	3	4	2	4	39

REKAP DATA PENELITIAN

NO	X1	X2	Y
1	25	29	73
2	27	28	72
3	39	38	75
4	31	37	72
5	27	37	73
6	26	35	70
7	37	37	75
8	24	32	70
9	41	48	76
10	29	28	70
11	24	35	73
12	24	34	67
13	34	36	74
14	39	40	75
15	28	40	73
16	30	27	71
17	29	36	73
18	29	32	72
19	25	28	71
20	34	40	73
21	32	32	71
22	31	35	72
23	35	40	74
24	30	37	74
25	30	32	72
26	32	35	73
27	33	27	70
28	32	37	72
29	31	34	71
30	38	40	74
31	35	37	73
32	24	26	70
33	28	28	71
34	36	39	74

X1 : Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer
X2 : Metode Mengajar Guru
Y : Prestasi Belajar

LAMPIRAN 3

HASIL UJI VALIDITAS DAN

UJI RELIABILITAS

HASIL UJI INSTRUMEN

Uji Validitas dan Reliabilitas

Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	27	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	27	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,927	13

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Butir_1	29,6296	66,473	,835	,916
Butir_2	30,4444	79,333	-,015	,936
Butir_3	29,9630	68,114	,756	,919
Butir_4	29,4074	67,097	,761	,919
Butir_5	30,0741	62,917	,867	,914
Butir_6	29,9259	68,225	,795	,918
Butir_7	29,9630	69,037	,685	,922
Butir_8	30,1111	64,333	,783	,918
Butir_9	29,5556	66,026	,709	,921
Butir_10	30,2593	62,199	,808	,917
Butir_11	30,4074	78,789	,021	,938
Butir_12	29,6667	67,462	,794	,918
Butir_13	29,4815	64,875	,720	,921

Metode Mengajar Guru

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	27	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	27	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,915	14

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Butir_1	37,0000	81,846	,682	,907
Butir_2	37,5556	92,795	,013	,927
Butir_3	37,0000	80,692	,720	,906
Butir_4	37,7037	93,140	-,014	,929
Butir_5	37,5926	79,097	,671	,908
Butir_6	37,2963	76,678	,826	,901
Butir_7	37,3704	76,550	,793	,902
Butir_8	37,2593	76,276	,773	,903
Butir_9	37,0000	80,154	,659	,908
Butir_10	37,3333	78,846	,755	,904
Butir_11	36,9259	80,379	,679	,907
Butir_12	36,7778	80,410	,817	,903
Butir_13	36,8148	81,234	,728	,906
Butir_14	36,8519	80,746	,697	,907

LAMPIRAN 4
HASIL PERHITUNGAN
KELAS INTERVAL

HASIL PERHITUNGAN KELAS INTERVAL

1. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Min	24,0
Max	41,0
R	17,00
N	34
K	$1 + 3.3 \log n$
	6,053880426
≈	6
P	2,8333
≈	2,8

No.	Interval	frekuensi	Persentase
1	38,5 - 41,3	3	8,8%
2	35,6 - 38,4	3	8,8%
3	32,7 - 35,5	5	14,7%
4	29,8 - 32,6	9	26,5%
5	26,9 - 29,7	7	20,6%
6	24,0 - 26,8	7	20,6%
Jumlah		34	100,0%

Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer

	Series2; 29,8-
F	32,6; 9
r	
e	Series2; 24- Series2; 26,9-
k	26,5; 7 29,7; 7
u	
e	Series2; 32,7-
n	35,5; 5
s	
i	Series2; 35,6- Series2; 38,5-
	38,4; 3 41,3; 3
	Interval

2. Metode Mengajar Guru

Min	27,0
Max	48,0
R	21,00
N	34
K	$1 + 3.3 \log n$
	6,053880426
\approx	6
P	3,5000
\approx	3,5

No.	Interval	frekuensi	Persentase
1	45,0 - 48,5	1	2,9%
2	41,4 - 44,9	0	0,0%
3	37,8 - 41,3	7	20,6%
4	34,2 - 37,7	12	35,3%
5	30,6 - 34,1	6	17,6%
6	27,0 - 30,5	8	23,5%
Jumlah		34	100,0%

Metode Mengajar Guru	
	Series2; 34,2-
F	37,7; 12
r	
e	Series2; 27-
k	30,5; 8
u	Series2; 37,8-
e	Series2; 30,6-
n	34,1; 6
s	
i	Series2; 45-
	Series2; 41,4- 48,5; 1
Interval	44,9; 0

3. Prestasi Belajar

Min	67,0
Max	76,0
R	9,00
N	34
K	$1 + 3.3 \log n$
	6,053880426
\approx	6
P	1,5000
\approx	1,5

No.	Interval	frekuensi	Persentase
1	75,0 - 76,5	4	11,8%
2	73,4 - 74,9	5	14,7%
3	71,8 - 73,3	14	41,2%
4	70,2 - 71,7	5	14,7%
5	68,6 - 70,1	5	14,7%
6	67,0 - 68,5	1	2,9%
Jumlah		34	100,0%

Prestasi Belajar				
			Series2; 71,8-	
F			73,3; 14	
r				
e				
k				
u				
e				
n	Series2; 68,6-	Series2; 70,2-	Series2; 73,4-	Series2; 75-
s	70,1; 5	71,7; 5	74,9; 5	76,5; 4
i				
	Series2; 67-			
	68,5; 1			
		Interval		

LAMPIRAN 5

HASIL UJI KATEGORISASI

RUMUS KATEGORISASI

Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer					
Skor Max	4	x	11	=	44
Skor Min	1	x	11	=	11
Mi	55	/	2	=	27,5
Sdi	33	/	6	=	5,5
Baik	: $X \geq M + SD$				
Cukup	: $M - SD \leq X < M + SD$				
Kurang	: $X < M - SD$				
Kategori	Skor				
Baik	:	X	\geq	33,00	
Cukup	:	22,00	\leq	X	< 33,00
Kurang	:	X	<	22,00	

Metode Mengajar Guru					
Skor Max	4	x	12	=	48
Skor Min	1	x	12	=	12
Mi	60	/	2	=	30
Sdi	36	/	6	=	6
Baik	: $X \geq M + SD$				
Cukup	: $M - SD \leq X < M + SD$				
Kurang	: $X < M - SD$				
Kategori	Skor				
Baik	:	X	\geq	36,00	
Cukup	:	24,00	\leq	X	< 36,00
Kurang	:	X	<	24,00	

Prestasi Belajar					
Mi		=	72,3		
Sdi		=	1,9		
BAIK	: $X \geq M + SD$				
CUKUP	: $M - SD \leq X < M + SD$				
KURANG	: $X \leq M - SD$				
Kategori	Skor				
BAIK	: X	\geq	74,22		
CUKUP	: 70,42	\leq	X	$<$	74,22
KURANG	: X	$<$	70,42		

HASIL UJI KATEGORISASI

No	Pemanfaatan Media Pembelajar Berbasis Komputer		Metode Mengajar Guru		Prestasi Belajar	
1	25	Cukup	29	Cukup	73	Cukup
2	27	Cukup	28	Cukup	72	Cukup
3	39	Baik	38	Baik	75	Kurang
4	31	Cukup	37	Baik	72	Cukup
5	27	Cukup	37	Baik	73	Cukup
6	26	Cukup	35	Cukup	70	Kurang
7	37	Baik	37	Baik	75	Kurang
8	24	Cukup	32	Cukup	70	Kurang
9	41	Baik	48	Baik	76	Kurang
10	29	Cukup	28	Cukup	70	Kurang
11	24	Cukup	35	Cukup	73	Cukup
12	24	Cukup	34	Cukup	67	Kurang
13	34	Baik	36	Baik	74	Cukup
14	39	Baik	40	Baik	75	Kurang
15	28	Cukup	40	Baik	73	Cukup
16	30	Cukup	27	Cukup	71	Cukup
17	29	Cukup	36	Baik	73	Cukup
18	29	Cukup	32	Cukup	72	Cukup
19	25	Cukup	28	Cukup	71	Cukup
20	34	Baik	40	Baik	73	Cukup
21	32	Cukup	32	Cukup	71	Cukup
22	31	Cukup	35	Cukup	72	Cukup
23	35	Baik	40	Baik	74	Cukup
24	30	Cukup	37	Baik	74	Cukup
25	30	Cukup	32	Cukup	72	Cukup
26	32	Cukup	35	Cukup	73	Cukup
27	33	Baik	27	Cukup	70	Kurang
28	32	Cukup	37	Baik	72	Cukup
29	31	Cukup	34	Cukup	71	Cukup
30	38	Baik	40	Baik	74	Cukup
31	35	Baik	37	Baik	73	Cukup
32	24	Cukup	26	Cukup	70	Kurang
33	28	Cukup	28	Cukup	71	Cukup
34	36	Baik	39	Baik	74	Cukup

HASIL UJI KATEGORISASI

Frequencies

Statistics

		Pemanfaat an_Media_ Pmbjlr_ Brbasis_ Komputer	Metode_ Mengajar_ Guru	Prestasi_ Belajar
N	Valid	34	34	34
	Missing	0	0	0

Frequency Table

Pemanfaatan_Media_Pmbjlr_Brbasis_Komputer

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	11	32,4	32,4	32,4
	Cukup	23	67,6	67,6	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

Metode_Mengajar_Guru

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	16	47,1	47,1	47,1
	Cukup	18	52,9	52,9	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

Prestasi_Belajar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	4	11,8	11,8	11,8
	Cukup	24	70,6	70,6	82,4
	Kurang	6	17,6	17,6	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

LAMPIRAN 6

HASIL UJI DESKRIPTIF

HASIL UJI DESKRIPTIF

Frequencies

Statistics

		Pemanfaat an_Media_ Pmbjlr_ Brbasis_ Komputer	Metode_ Mengajar_ Guru	Prestasi_ Belajar
N	Valid	34	34	34
	Missing	0	0	0
Mean		30,8529	34,5882	72,3235
Median		30,5000	35,0000	72,5000
Mode		24,00	37,00	73,00
Std. Deviation		4,77451	4,97946	1,88648
Minimum		24,00	26,00	67,00
Maximum		41,00	48,00	76,00
Sum		1049,00	1176,00	2459,00

LAMPIRAN 7

UJI LINEARITAS

UJI LINEARITAS

Prestasi_Belajar * Pemanfaatan_Media_Pmbljr_Brbasis_Komputer

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Prestasi_Belajar *	Between	(Combined)	81,941	16	5,121	2,452	,038
Pemanfaatan_Media_	Groups	Linearity	59,530	1	59,530	28,507	,000
Pmbljr_Brbasis_		Deviation from Linearity	22,412	15	1,494	,715	,740
Komputer	Within Groups		35,500	17	2,088		
	Total		117,441	33			

Prestasi_Belajar * Metode_Mengajar_Guru

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Prestasi_Belajar *	Between	(Combined)	88,058	12	7,338	5,245	,000
Metode_Mengajar_Guru	Groups	Linearity	56,246	1	56,246	40,199	,000
		Deviation from Linearity	31,811	11	2,892	2,067	,073
	Within Groups		29,383	21	1,399		
	Total		117,441	33			

LAMPIRAN 8

UJI MULTIKOLINIERITAS

UJI MULTIKOLINEARITAS

Correlations

		Pemanfaat an_Media_ Pmbjlr_ Brbasis_ Komputer	Metode_ Mengajar_ Guru
Pemanfaatan_Media_ Pmbjlr_Brbasis_ Komputer	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	1 34	,650** ,000 34
Metode_Mengajar_Guru	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,650** ,000 34	1 34

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

LAMPIRAN 9

HASIL UJI REGRESI

HASIL UJI REGRESI

Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer terhadap Prestasi Belajar

Variables Entered/Removed^p

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Pemanfaatan_Media_Pmbjlr_Brbasis_Komputer ^a		Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Prestasi_Belajar

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,712 ^a	,507	,491	1,34526

a. Predictors: (Constant), Pemanfaatan_Media_Pmbjlr_Brbasis_Komputer

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	59,530	1	59,530	32,894	,000 ^a
	Residual	57,912	32	1,810		
	Total	117,441	33			

a. Predictors: (Constant), Pemanfaatan_Media_Pmbjlr_Brbasis_Komputer

b. Dependent Variable: Prestasi_Belajar

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	63,644	1,531		41,577	,000
	Pemanfaatan_Media_Pmbjlr_Brbasis_Komputer	,281	,049	,712	5,735	,000

a. Dependent Variable: Prestasi_Belajar

HASIL UJI REGRESI

Metode Mengajar Guru terhadap Prestasi Belajar

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Metode_Mengajar_Guru	.	Enter

- a. All requested variables entered.
b. Dependent Variable: Prestasi_Belajar

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,692 ^a	,479	,463	1,38287

- a. Predictors: (Constant), Metode_Mengajar_Guru

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	56,246	1	56,246	29,412	,000 ^a
	Residual	61,195	32	1,912		
	Total	117,441	33			

- a. Predictors: (Constant), Metode_Mengajar_Guru
b. Dependent Variable: Prestasi_Belajar

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	63,255	1,689		37,454	,000
	Metode_Mengajar_Guru	,262	,048	,692	5,423	,000

- a. Dependent Variable: Prestasi_Belajar

HASIL UJI REGRESI BERGANDA

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Metode_Mengajar_Guru, Pemanfaatan_Media_Pmbjlr_Brbasis_Komputer ^a	.	Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Prestasi_Belajar

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,773 ^a	,598	,572	1,23419

a. Predictors: (Constant), Metode_Mengajar_Guru, Pemanfaatan_Media_Pmbjlr_Brbasis_Komputer

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	70,221	2	35,110	23,050	,000 ^a
	Residual	47,220	31	1,523		
	Total	117,441	33			

a. Predictors: (Constant), Metode_Mengajar_Guru, Pemanfaatan_Media_Pmbjlr_Brbasis_Komputer

b. Dependent Variable: Prestasi_Belajar

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	61,588	1,605		38,380	,000
	Pemanfaatan_Media_Pmbjlr_Brbasis_Komputer	,179	,059	,454	3,029	,005
	Metode_Mengajar_Guru	,150	,057	,397	2,649	,013

a. Dependent Variable: Prestasi_Belajar

LAMPIRAN 10
HASIL UJI SUMBANGAN EFEKTIF
&
SUMBANGAN RELATIF

HASIL UJI SE & SR

Coefficients^a

Model		Contribution	
		Effective	Relative
1	Pemanfaatan_Media_ Pmbjlr_Brbasis_ Komputer	32,3%	54,0%
	Metode_Mengajar_Guru	27,5%	46,0%
	Total	59,8%	100,0%

a. Dependent Variable: Prestasi_Belajar

LAMPIRAN 11

TABEL F

&

TABEL T

Tabel F (5 %)

		Pembilang									
d	f	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
P	1	161.448	199.500	215.707	224.583	230.162	233.986	236.768	238.883	240.543	241.882
	2	18.513	19.000	19.164	19.247	19.296	19.330	19.353	19.371	19.385	19.396
	3	10.128	9.552	9.277	9.117	9.013	8.941	8.887	8.845	8.812	8.786
e	4	7.709	6.944	6.591	6.388	6.256	6.163	6.094	6.041	5.999	5.964
	5	6.608	5.786	5.409	5.192	5.050	4.950	4.876	4.818	4.772	4.735
n	6	5.987	5.143	4.757	4.534	4.387	4.284	4.207	4.147	4.099	4.060
	7	5.591	4.737	4.347	4.120	3.972	3.866	3.787	3.726	3.677	3.637
y	8	5.318	4.459	4.066	3.838	3.687	3.581	3.500	3.438	3.388	3.347
	9	5.117	4.256	3.863	3.633	3.482	3.374	3.293	3.230	3.179	3.137
e	10	4.965	4.103	3.708	3.478	3.326	3.217	3.135	3.072	3.020	2.978
	11	4.844	3.982	3.587	3.357	3.204	3.095	3.012	2.948	2.896	2.854
b	12	4.747	3.885	3.490	3.259	3.106	2.996	2.913	2.849	2.796	2.753
	13	4.667	3.806	3.411	3.179	3.025	2.915	2.832	2.767	2.714	2.671
u	14	4.600	3.739	3.344	3.112	2.958	2.848	2.764	2.699	2.646	2.602
	15	4.543	3.682	3.287	3.056	2.901	2.790	2.707	2.641	2.588	2.544
t	16	4.494	3.634	3.239	3.007	2.852	2.741	2.657	2.591	2.538	2.494
	17	4.451	3.592	3.197	2.965	2.810	2.699	2.614	2.548	2.494	2.450
	18	4.414	3.555	3.160	2.928	2.773	2.661	2.577	2.510	2.456	2.412
	19	4.381	3.522	3.127	2.895	2.740	2.628	2.544	2.477	2.423	2.378
	20	4.351	3.493	3.098	2.866	2.711	2.599	2.514	2.447	2.393	2.348
	21	4.325	3.467	3.072	2.840	2.685	2.573	2.488	2.420	2.366	2.321
	22	4.301	3.443	3.049	2.817	2.661	2.549	2.464	2.397	2.342	2.297
	23	4.279	3.422	3.028	2.796	2.640	2.528	2.442	2.375	2.320	2.275
	24	4.260	3.403	3.009	2.776	2.621	2.508	2.423	2.355	2.300	2.255
	25	4.242	3.385	2.991	2.759	2.603	2.490	2.405	2.337	2.282	2.236
	26	4.225	3.369	2.975	2.743	2.587	2.474	2.388	2.321	2.265	2.220
	27	4.210	3.354	2.960	2.728	2.572	2.459	2.373	2.305	2.250	2.204
	28	4.196	3.340	2.947	2.714	2.558	2.445	2.359	2.291	2.236	2.190
	29	4.183	3.328	2.934	2.701	2.545	2.432	2.346	2.278	2.223	2.177
	30	4.171	3.316	2.922	2.690	2.534	2.421	2.334	2.266	2.211	2.165
	31	4.160	3.305	2.911	2.679	2.523	2.409	2.323	2.255	2.199	2.153
	32	4.149	3.295	2.901	2.668	2.512	2.399	2.313	2.244	2.189	2.142
	33	4.139	3.285	2.892	2.659	2.503	2.389	2.303	2.235	2.179	2.133
	34	4.130	3.276	2.883	2.650	2.494	2.380	2.294	2.225	2.170	2.123
	35	4.121	3.267	2.874	2.641	2.485	2.372	2.285	2.217	2.161	2.114
	36	4.113	3.259	2.866	2.634	2.477	2.364	2.277	2.209	2.153	2.106
	37	4.105	3.252	2.859	2.626	2.470	2.356	2.270	2.201	2.145	2.098
	38	4.098	3.245	2.852	2.619	2.463	2.349	2.262	2.194	2.138	2.091
	39	4.091	3.238	2.845	2.612	2.456	2.342	2.255	2.187	2.131	2.084
	40	4.085	3.232	2.839	2.606	2.449	2.336	2.249	2.180	2.124	2.077
	41	4.079	3.226	2.833	2.600	2.443	2.330	2.243	2.174	2.118	2.071
	42	4.073	3.220	2.827	2.594	2.438	2.324	2.237	2.168	2.112	2.065
	43	4.067	3.214	2.822	2.589	2.432	2.318	2.232	2.163	2.106	2.059
	44	4.062	3.209	2.816	2.584	2.427	2.313	2.226	2.157	2.101	2.054
	45	4.057	3.204	2.812	2.579	2.422	2.308	2.221	2.152	2.096	2.049
	46	4.052	3.200	2.807	2.574	2.417	2.304	2.216	2.147	2.091	2.044
	47	4.047	3.195	2.802	2.570	2.413	2.299	2.212	2.143	2.086	2.039
	48	4.043	3.191	2.798	2.565	2.409	2.295	2.207	2.138	2.082	2.035
	49	4.038	3.187	2.794	2.561	2.404	2.290	2.203	2.134	2.077	2.030
	50	4.034	3.183	2.790	2.557	2.400	2.286	2.199	2.130	2.073	2.026

Tabel t

dk	UJI SATU SISI					
	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005
	UJI DUA SISI					
	0.50	0.20	0.10	0.05	0.02	0.01
51	0.6793	1.2984	1.6753	2.0076	2.4017	2.6757
52	0.6792	1.2980	1.6747	2.0066	2.4002	2.6737
53	0.6791	1.2977	1.6741	2.0057	2.3988	2.6718
54	0.6791	1.2974	1.6736	2.0049	2.3974	2.6700
55	0.6790	1.2971	1.6730	2.0040	2.3961	2.6682
56	0.6789	1.2969	1.6725	2.0032	2.3948	2.6665
57	0.6788	1.2966	1.6720	2.0025	2.3936	2.6649
58	0.6787	1.2963	1.6716	2.0017	2.3924	2.6633
59	0.6787	1.2961	1.6711	2.0010	2.3912	2.6618
60	0.6786	1.2958	1.6706	2.0003	2.3901	2.6603
61	0.6785	1.2956	1.6702	1.9996	2.3890	2.6589
62	0.6785	1.2954	1.6698	1.9990	2.3880	2.6575
63	0.6784	1.2951	1.6694	1.9983	2.3870	2.6561
64	0.6783	1.2949	1.6690	1.9977	2.3860	2.6549
65	0.6783	1.2947	1.6686	1.9971	2.3851	2.6536
66	0.6782	1.2945	1.6683	1.9966	2.3842	2.6524
67	0.6782	1.2943	1.6679	1.9960	2.3833	2.6512
68	0.6781	1.2941	1.6676	1.9955	2.3824	2.6501
69	0.6781	1.2939	1.6672	1.9949	2.3816	2.6490
70	0.6780	1.2938	1.6669	1.9944	2.3808	2.6479
71	0.6780	1.2936	1.6666	1.9939	2.3800	2.6469
72	0.6779	1.2934	1.6663	1.9935	2.3793	2.6459
73	0.6779	1.2933	1.6660	1.9930	2.3785	2.6449
74	0.6778	1.2931	1.6657	1.9925	2.3778	2.6439
75	0.6778	1.2929	1.6654	1.9921	2.3771	2.6430
76	0.6777	1.2928	1.6652	1.9917	2.3764	2.6421
77	0.6777	1.2926	1.6649	1.9913	2.3758	2.6412
78	0.6776	1.2925	1.6646	1.9908	2.3751	2.6403
79	0.6776	1.2924	1.6644	1.9905	2.3745	2.6395
80	0.6776	1.2922	1.6641	1.9901	2.3739	2.6387
81	0.6775	1.2921	1.6639	1.9897	2.3733	2.6379
82	0.6775	1.2920	1.6636	1.9893	2.3727	2.6371
83	0.6775	1.2918	1.6634	1.9890	2.3721	2.6364
84	0.6774	1.2917	1.6632	1.9886	2.3716	2.6356
85	0.6774	1.2916	1.6630	1.9883	2.3710	2.6349
86	0.6774	1.2915	1.6628	1.9879	2.3705	2.6342
87	0.6773	1.2914	1.6626	1.9876	2.3700	2.6335
88	0.6773	1.2912	1.6624	1.9873	2.3695	2.6329
89	0.6773	1.2911	1.6622	1.9870	2.3690	2.6322
90	0.6772	1.2910	1.6620	1.9867	2.3685	2.6316
91	0.6772	1.2909	1.6618	1.9864	2.3680	2.6309
92	0.6772	1.2908	1.6616	1.9861	2.3676	2.6303
93	0.6771	1.2907	1.6614	1.9858	2.3671	2.6297
94	0.6771	1.2906	1.6612	1.9855	2.3667	2.6291
95	0.6771	1.2905	1.6611	1.9853	2.3662	2.6286
96	0.6771	1.2904	1.6609	1.9850	2.3658	2.6280
97	0.6770	1.2903	1.6607	1.9847	2.3654	2.6275
98	0.6770	1.2902	1.6606	1.9845	2.3650	2.6269
99	0.6770	1.2902	1.6604	1.9842	2.3646	2.6264
100	0.6770	1.2901	1.6602	1.9840	2.3642	2.6259